Alles über Computer- und Videospiele



ISSN 0933-1867
Nr. 11 November 1994
9. Jahrgang

öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50





Adventure mit politischem Pfeffer

ASM für Euch unterwegs: TEAM 17 CRYO SIERRA

HIER DRIN:

PANIK BEI TRONIC

Das "computerfreie" Adventure-Spiel direkt aus der Redaktion!

DER ZORNCHEF
EIN DIABOLOGIC-ADVENTURE

ECTS
Großer Bericht aus London:
Das kommt auf Euch zu!

Verrat, Intrigen und Laserduelle:

STAR CRUSADER haut voll rein!

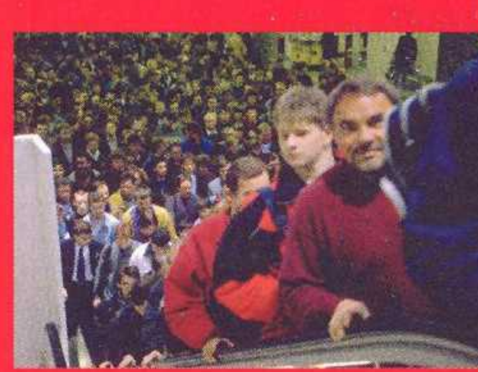
Phantasmagoria • Alone in the Dark 3 • Colonization • Battle Bugs • Höhlenwelt
Superhero League of Hoboken • Cyclones • The Hidden Below • Pitfall

ASM • Alles über Computer- & Videospiele • TESTS, VORSTELLUNGEN UND TRENDS • Nr. 11 November 1994

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94









DARAUF WARTEN ALLE COMPUTERFANS. AKTUELLE NEUHEITEN RUND UM PCS, AMIGAS UND SPIELE. UND ALLES SOFORT ZU KAUFEN. ZU MESSEPREISEN. AUF EINER ERLEBNISMESSE MIT VIEL INFORMATION, ENTERTAINMENT UND ATTRAKTIVEN GEWINNSPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr. Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen erhalten Sie in der Fachpresse oder den Veranstaltern.



Die Consumer-Messe Computersysteme, Peripherie & Zubehör



Die größte Amiga-Messe weltweit



Die ganze Welt der Computer- und Konsolenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99



ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Hurra Deutschland © GUM

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Jazz Jackrabbit © Epic Megagames, USA

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Commander Blood © Cryo, Frankreich

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: The Hidden Below © Soft Enterprises

Wenn einer eine Reise tut...

...dann kann er was erzählen – besonders dann, wenn er in London war und die ECTS besucht hat. Diese "Europäische Computer-Handelsshow", die jedes Jahr zweimal stattfindet, gilt seit den guten alten C64- und CPC-Zeiten als Barometer des Computer- und Videospielemarkts in Europa. Alle Softwarehäuser, die etwas auf sich halten, sind vertreten – und diesmal tobte die Materialschlacht besonders heftig. Ich fühlte mich an das erinnert, was liebe Verwandte oder Freunde in glücklichen Minuten zu uns ASMlern sagen: "Nee, nee, daß euch aber auch immer wieder was Neues einfällt!..."
Wo nehmen die Softwareleute nur immer wieder ihre neuen Sensationen und Sensatiönchen her? Man sollte doch meinen, daß die Spielegenres nach den Jahren eifrigen Raubbaus mehr als ausgenuckelt sind. Und doch holt Lords of Midnight 3 aus der Sparte "Rollenspiel" wieder etwas mehr heraus als seine Vorgänger. Alone in the Dark 3 läßt das, was Adventure-Freunde bislang schon kannten, schon wieder alt aussehen und glänzt mit noch unheimlicherer Atmosphäre, noch detailreicher animierter 3D-Grafik und so weiter. Das noch junge Genre der "interaktiven Spielfilme" hetzt von einem Superlativ zum übernächsten: Bei "Psychotron" haben die Schauspieler bereits gelernt, daß man in einem CD-Spiel fast ebenso übertrieben agieren muß wie seinerzeit beim Stummfilm. Selten habe ich eine so urkomische trauernde Witwe gesehen wie in diesem Game...
Was ich auf keinem der Stände gesehen habe, aber nur allzugern einmal sehen würde: ein Spiel, das richtigen britischen Humor atmet – oder zumindest das, was wir Kontinentalen unter "britischem Humor" verstehen. Dabei fand die ECTS doch mitten in der Hauptstadt des Vereinigten Königreichs statt?! Wo bleibt die strategische Simulation, in der ein ahnungsloser Tourist zur Abendstunde die Straßen Sohos durchqueren und mit heilen Knochen sowie mehr als einem Zehntel seiner Reisekasse wieder herauskommen muß? Die köstlichen Sprüche der Abschlepper (nachdem ein Polizeiwagen vorbeifuhr: "Do you want to buy such a flashing car, Sir?"), die komplizierte Mathematik von Getränkerechnungen in schummrigen Bars, die unfreiwillig komischen Rededuelle, wenn es darum geht, möglichst höflich kostspielige weibliche Begleitung abzulehnen – all das würde ein phänomenales und äußerst "britisches" Spiel abgeben. Oder das Adventure, das einfach nur darin besteht, mit simulierten roten Autobussen in einer vorgegebenen Zeit von einem Punkt des simulierten London zu einem anderen zu kommen, ohne zwischendurch dreimal die falsche Richtung zu erwischen, viermal die falsche (simulierte) Haltestelle aufzusuchen und fünfmal den falschen (simulierten) Passanten um Rat zu fragen – nämlich einen zufällig vorbeikommenden Berufssadisten, der höchste Lust daraus bezieht, harmlosen Besuchern den falschesten aller möglichen Wege zu beschreiben? Reden wir gar nicht von "Bargain Store", der köstlichen Mischung aus Glücksspiel und Business-Simulation, bei der der Spieler dann gewinnt, wenn er in der kürzestmöglichen Zeit den höchstmöglichen Betrag an englischen Pfund für den dümmstmöglichen Rubbish herausgeworfen hat und sich dennoch prächtig unterhalten fühlt.
Ich meine: Es wird Zeit für englischen Humor im Computerspiel! Vielleicht findet sich ja eines der britischen Softwarehäuser mal bereit, einen Vorstoß in der Richtung zu unternehmen – wenn ihm wider Erwarten tatsächlich nichts anderes mehr einfallen sollte.
Humorvolle Zeiten wünscht Euch Euer

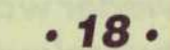
Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur





Colonization · 18 ·



HIGHLIGHTS ab Seite 12

REVIEW ab Seite 14

SHAREWARE ab Seite 24

BLICKPUNKT ab Seite 62



Hurra Deutschland ·12 ·

CD-ROM ab Seite 36

COMING SOON ab Seite 88

COMPETITION

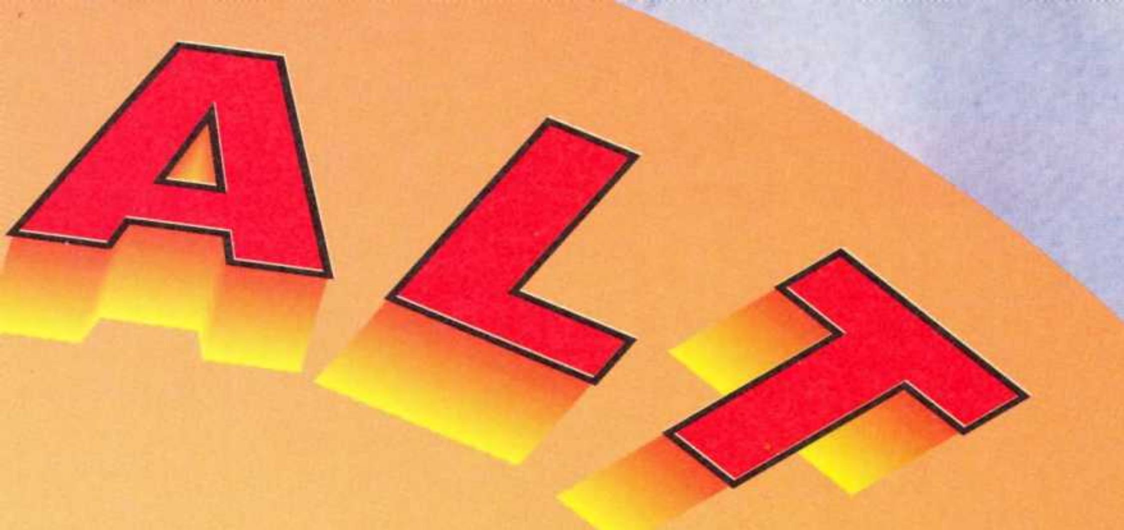
INHALT



Doom II · 22 ·

Alone in the Dark III · 43 ·





ASM unterwegs ab Seite 64

RUBRIKEN

REPLAY

LAST MINUTE ab Seite 94


Höhlenwelt • 59 •



ECTS • 16 •


Interview mit Terry Pratchett • 69 •

Secret Service
Tips & Lösungen
ab Seite 46

INHALT



Italien aus der Höhe

Eine neue Scenery-Disk für den *Flight Simulator* von *Microsoft* ermöglicht es, sich per digitalem Flieger durch die Wolken Italiens zu zwängen. Die vom italienischen Hersteller **Virtuali SRL** herausgebrachte **Scenery Italy 1.2** enthält Daten von über 110 Flughäfen, darunter 31 Haupt- und über 80 Nebenflughäfen Italiens. Außerdem sind navigatorische Besonderheiten wie VOR, TACAN, NDB und ILS enthalten.

Scenery-Italy wird mit deutschen Instruktionen von **Rushware** in Kaarst vertrieben und dürfte demnächst im Fachhandel zu beziehen sein. Der Preis wird sich um die hundert Märker bewegen.

Down under...

Für **Subwar 2050** von *Microprose* gibt es nun auch eine Scenery-Disk. Drei neue Einsatzschauplätze für die U-Boot-Flotte sind enthalten: Das **Bermuda-Dreieck**, das **Nordkap** und das **Mittelmeer**. Die drei Missionen sind durch einen Handlungsstrang miteinander verbunden, die Texte sind in Deutsch. Um die neuen Missionen zu starten, benötigt man einen PC ab 386-Prozessor, MS-DOS 5.0 oder höher, eine VGA-Grafikkarte, Joystick und Maus sowie eine installierte Version von Subwar 2050. Unterstützt werden die gängigen Sound-Karten. Vertrieben wird die das Ganze von **MPS Software Distribution GmbH** in 33334 Gütersloh, im Fachhandel wird die Disk 69,95 DM kosten.

Andere Welten frisch auf den Tisch

4th Generation, ein neues deutsches Programmiererteam, startet durch. Zunächst liegen zwar nur Screenshots ihres Debuts **Die Sage von Nietoom** vor, aber diese sehen durchaus vielversprechend aus.

Das Adventure erzählt von fremden Welten und Dimensionen, die einer Legende nach durch magische Türen erreicht werden können. Die fertige Version des Spiels soll noch vor Weihnachten auf den Markt kommen.

Nadine Schillig



Das vierte Auge

Hättet Ihr's gewußt? Jedes Kalenderjahr wird weltweit unter irgendein besonderes Motto gestellt: das "Jahr der Frau", das "Jahr des Kindes" und so weiter. Wie auch immer das diesjährige Motto lauten mag, 1994 wird nicht zuletzt als das Jahr der 3D-Illusionen im Gedächtnis bleiben. Mit der "Special 25" hat ja auch die ASM einen Beitrag zum Stereogrammfieber geleistet. Und die Welle rollt weiter...

Im Frühjahr dieses Jahres wurde ein bemerkenswertes Phänomen geboren. Angestachelt durch Berichte in diversen Illustrierten begannen immer mehr Menschen mit einer nicht ganz einfachen Augenübung. Es ging darum, eine neue Art von Bildern zu genießen, die wie so mancher Trend aus den Vereinigten Staaten zu uns kam: Stereogramme.

In den scheinbar zufälligen Mustern dieser Bilder sind dreidimensionale Abbildungen verborgen, die sich dann offenbaren, wenn man das Ganze richtig anstarrt. Die ersten beiden Bildbände mit den magischen Kunstwerken landeten in kürzester Zeit auf Platz eins und zwei der Verkaufshitlisten – und wahrscheinlich wird sich das so schnell nicht ändern.

Mittlerweile gibt es einen dritten Band "Das magische Auge", und auch sonst zieht das Konzept immer weitere Kreise. Neben den Büchern bringt der Verlag arsEdition jetzt zum Beispiel auch ein Video und ein CD-ROM unter dem bekannten Titel heraus. Beide bieten nicht nur alle Bilder aus den ersten beiden Bildbänden, sondern auch zusätzliches, bisher unveröffentlichtes Material.

Das halbstündige Video für 39,95 DM zum Beispiel enthält als besonderes Schmankerl einen dreidimensionalen, kaleidoskopartiken Trickfilm. Wenn Bewegung in die Sache kommt, ist das Ganze gleich doppelt beeindruckend. Die "Diashow" mit den Bildern aus den Büchern dagegen finde ich eher enttäuschend: Zwar wird die sanfte Überblendung der Motive als Vorteil beim Erkennen der versteckten Objekte angepriesen, aber es ist mir bisher nicht gelungen, während der Bildwechsel den Fokus zu behalten. Darüber hinaus reicht die Darstellungsqualität selbst guter Fernsehgeräte natürlich in keiner Weise an die der gedruckten Werke heran. Wesentlich interessanter sollte wenigstens für die Besitzer geeigneter Laufwerke das CD-ROM (49,80 DM) zum gleichen Thema sein. Auch dieses enthält alle Stereogramme aus den Büchern "Das magische Auge" 1 und 2, allerdings nicht den Trickfilm aus dem Video.



▲ *Auswahl per Mausklick unter Windows: die CD "das magische Auge"*

Dafür werden zusätzliche Hilfen geboten, z.B. die Auswahl des jeweils gewünschten Bildes in einer Katalogübersicht am Bildschirm oder die Einblendung von Hilfspunkten zur Fokussierung oder einer Originalansicht des "Körperbilds", das in dem jeweiligen Stereogramm verborgen ist.

Jedes Werk kann auf Wunsch als Windows-Bildschirmhintergrund eingesetzt werden, oder es wird ein Bildschirmschoner in Form einer Diashow eingerichtet. Im letzten Fall muß sich allerdings die CD im Laufwerk befinden, oder die gewünschten Bilddateien müssen auf die Festplatte kopiert werden. Außerdem ist die Druckausgabe beliebiger Bilder möglich, die in dieser Form auch verschenkt werden dürfen. Diese Option ist nicht nur für die Besitzer hochwertiger Farbdrucker interessant, denn auch in der schwarzweißen Variante geht die eigentliche Bildinformation nicht verloren.

(Video: ISBN 3-7607-1131-6; CD-ROM: ISBN: 3-7607-1132-4).

Oldtimer für Amiga

Max Design hat auf der ECTS in London das Grafiksystem MEGASCAPE vorgestellt. Dieses System ist eine Eigenentwicklung und dient als "Rennfahrteil" im Programm **Oldtimer**, das auch für die Amiga-Rechner erscheint. MEGASCAPE ist nur lauffähig auf A1200/A4000, weil ein neuartiger, selbstdefinierter Grafikmodus verwendet wurde. Die sich aufbauende "Landschaft" wird mit bis zu 4096 Farben gleichzeitig gezeichnet (12 Bit RGB), was in einer einfachen Realisierung des "Tiefen-Shadings" resultiert. Landschaften mit einer Größe von 32 MB können auch auf einem A1200 mit 2 MB Grafikspeicher ohne Geschwindigkeits- oder Detailverlust dargestellt werden. Die Geschwindigkeit des "Renners" wurde so optimiert, daß auch ohne Arithmetik-Prozessor die Post abgeht.



Gedruckte Begleiter

Verzweifelte Spielerherzen werden jetzt höher schlagen können, denn es gibt wieder neue Mogelbücher auf dem Markt.

Für Konsolenfans sind **Das Nintendo Schummelbuch** (Game Boy, NES, SNES) und **Das Sega Schummelbuch** (Mega Drive, Mega CD, Game Gear) erschienen.

Beide Bücher liefern auf ca. je 150 Seiten Cheats und Tips zu Spielen wie Populous 2, Mortal Combat, SimCity und Wing Commander. Die Bücher sind für je DM 29,80 zu haben (Sybex-Verlag).

Aber auch für Amiga- und PC-Freunde haben wir gute Nachrichten. **PC-Spiele Game Power 3** und **Amiga Game Power 3** sind da. Diese Bücher bieten Komplettlösungen, Vorstellungen und punktuelle Hilfen zu Games wie Syndicate und Star Trek – 25th Anniversary.

Der PC-Ausgabe von Game Power 3 liegt eine "Robinson's Requiem"-Demo-Disk bei, zur Amiga-Ausgabe gehört ein "Empire Soccer"-Demo. Die Bücher kosten DM 39,80 (Sybex-Verlag).

Ein Bonbon für SimCity-2000-Abhängige (und solche, die es werden wollen) ist **SimCity 2000** von *Data Becker*. Dieser Spieleführer bietet alles, was ein erfolgreicher Städtebauer wissen muß. Er geht auf Strategie und Taktik ein und gibt Ratschläge für die Reihenfolge der einzelnen Spielmaßnahmen.

Das Buch ist durchgehend bunt illustriert und mit vielen Screenshots gespickt. Erhältlich ist es für DM 19,80.



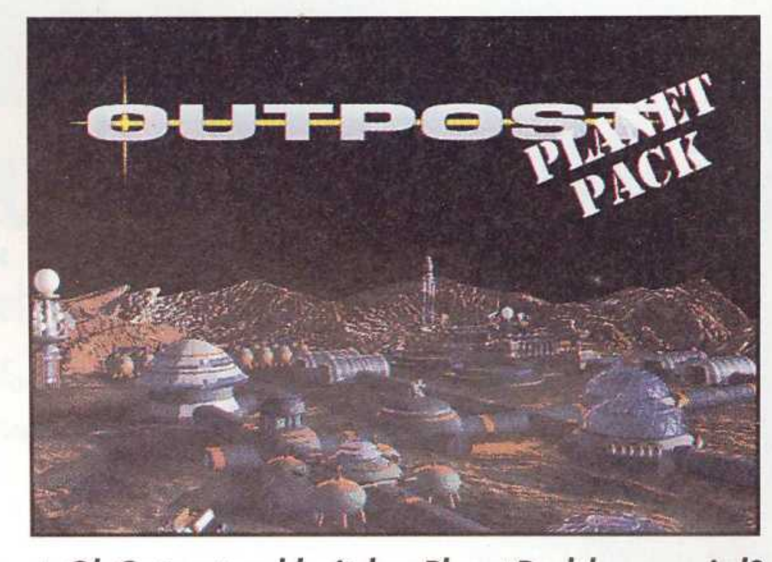
Am Nordseestrand wurde Flaschenpost (mit zwei Düsen versehen) gefunden. Inhalt: das Allerneuste aus dem Softwareland USA. Absender: Markus Krichel

+++ ***Wumm* – Der Film.** Die Tatsache, daß das Spiel mit dem knalligen Namen in Deutschland auf dem Index steht, interessiert den Rest der Welt herzlich wenig. *Universal Studios* sicherte sich nun die Filmrechte an *id Softwares* 3D-Action-Game. Das Interesse an dem erfolgreichsten Spiel des Jahres steigt stetig. Auch eine vierteilige Buchserie wird – zumindest in USA – noch in diesem Jahr erscheinen. Für die Verlagsrechte an der Serie zahlte der amerikanische Taschenbuchverlag *Pocket Books* satte 500.000 Dollar. +++ **1,2 Millionen für Game Designer.** *Matt Costello* (*The 7th Guest 1* und *2*) wurde von *Time Warner Interactive* unter Vertrag genommen. Matt wird für TWI zwei Spiele entwerfen. Als Gegenleistung erhält er die Kleinigkeit von 1,2 Millionen Dollar – neuer Rekord! +++ **Schön war's damals.** Nach Neuauflagen von Klassikern wie *Pitfall Harry* und *River Raid* (*Activision*), gibt es nun auch ein PC-Remake von *Lode Runner*. Sierras Partnerfirma *Dynamix* präsentiert eine gut gelungene und immens spielbare Version mit der konditionsstärksten Spielfigur aller Zeiten. Damit keine Langeweile aufkommt, könnt Ihr sogar Eure eigenen Levels entwerfen. Besonderheit: Lode Runner läuft nur unter Windows! +++ **Voyager-Lizenz im Sack.** *Paramount Interactive* baut auch in der Zukunft auf Spiele mit der Star-Trek-Lizenz. Kurz vor der Fertigstellung befindet sich das erste von mehreren geplanten Spielen über *Star Trek: Deep Space Nine*. Bisher konnte man fünf der Schauspieler, darunter Nana Visitor, für die Synchronisation des CD-ROM-Abenteuers gewinnen. Außerdem hat man sich die Lizenz an der neuen TV-Serie *Star Trek: Voyager* sichern können – einer Serie, von der noch kein Zentimeter Film existiert, da sie erst im März in USA anläuft. +++ **Peinlich, Peinlich.** Nach der verfrühten Veröffentlichung des noch nicht ganz fertigen *Outpost* schiebt Sierra nun gleich eine Zusatzdisk mit dem Titel *Outpost Planet Pack* hinterher. Dieses Add-On-Produkt soll die Features enthalten, die für Outpost versprochen waren, aber im Spiel nie auftauchten; das heißt neue Sonnensysteme zur Erforschung, neue Planeten zum Kolonisieren, mehr Naturkatastrophen und die Möglichkeit, mit den Rebellen zu handeln. +++ **SSI und AD&D.** Als wahrscheinlich letztes AD&D Produkt veröffentlicht *SSI* das Rollenspiel *Menzoberranzan*. Der Spieler erforscht die dunkle Welt Underdark und versucht, Geißlein zu retten, die von den schwarzen Elfen aus seinem Dorf entführt wurden. Ebenfalls kurz vor der Veröffentlichung: *Dark Sun 2: Wake of the Ravager* mit über 20 neuen Regionen. +++ **Round and Round.** *Superspin* nennt sich eine neue Technologie, mit der es *Time Warner Interactive* gelingen soll, 3D-Objekte bei einer Bildrate von 30 Bildern pro Sekunde zu bearbeiten. Superspin kommt zum ersten Mal in dem Action-Shooter *Commando Raid* für Sega Mega-CD zum Einsatz. +++ **Bananenweitwurf.** Stilgerecht feierte *Nintendo* die Ankunft von *Donkey Kong Country*. In einem Shopping Center in Chicago übten sich mehr als 300 Teilnehmer in der hohen Kunst des Bananenwerfens, darunter mehrere Spieler des Profi-Basketballteams Chicago Bulls. Der Reinerlös von 2500 Dollar wurde für wohltätige Zwecke gestiftet. +++ **Erfahrene Jungfrau.** Die amerikanische Videothekenkette *Blockbuster* erwarb im Juli 55% an dem Softwarehaus *Virgin Entertainment*. Virgin hat bereits Erfahrung mit Blockbuster, da diese bereits vor einigen Monaten 20% an dem Unternehmen erwarben und daher nun mit 75% den Löwenanteil halten. +++ **The Future looks good.** Kein Wunder, daß sich die größten Konzerne der Welt ins Computer- und Videospielgeschäft einmischen. Einer Umfrage des Meinungsforschungsinstituts *Frost & Sullivan* zufolge wird sich bis zum Ende dieses Jahrzehnts die Nachfrage nach Multimedia-Hard- und Software vervierfachen(!). Neuster Trend: Die Herstellung von Cartridge-Spielen wird finanziell immer riskanter, die Firmen wenden sich wieder verstärkt dem PC zu. +++ Nach dem immensen Erfolg des **Raubkopiererwitzes** im letzten Checkpoint hier eine Zugabe: Raubkopierer hält in Eschwege einen Passanten an: "Ey, wie komm' ich denn nach Tronic?" – Passant: "ZU Tronic!" Darauf Raubkopierer: "Watt? Schon zu ....???" Have a nice day!

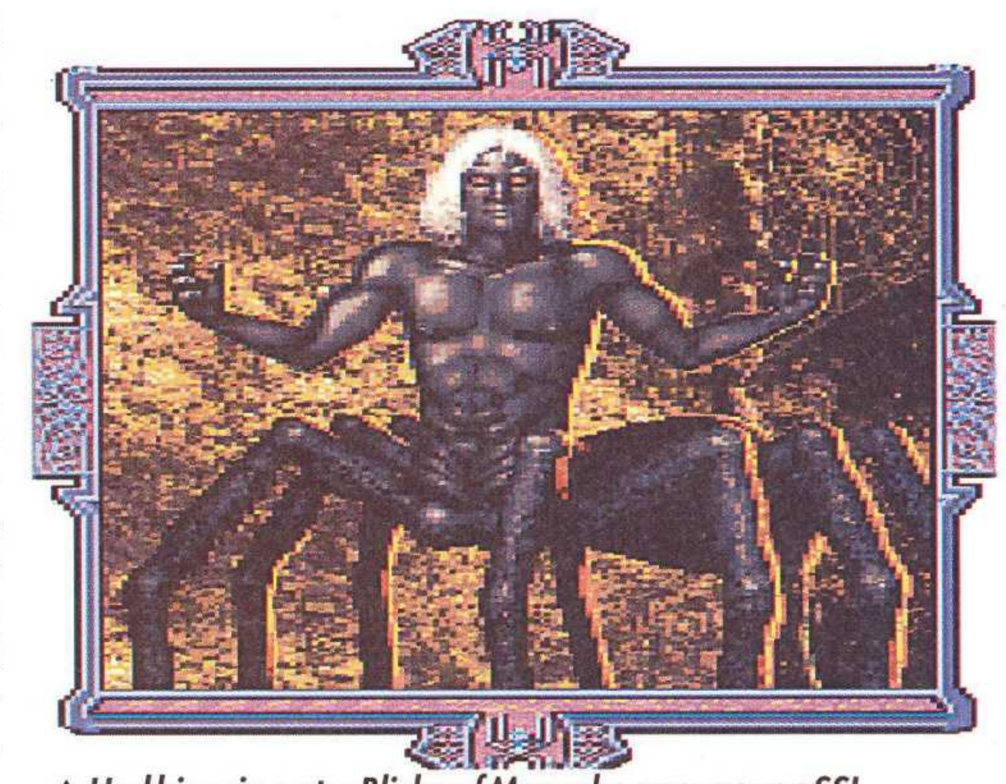
Euer Markus



▲ *Star-Trek-Fans aufgepaßt: So sieht Deep Space Nine als Spiel aus*



▲ *Ob Outpost wohl mit dem Planet Pack besser wird?*


▲ *Und hier ein erster Blick auf Menzoberranzan von SSI*

DMB&B IMPARC

LIGHT MY FIRE

Guaranteed Quality

Selected Tobacco

SAMSON

HALFZWARE SHAG

GET THE TASTE



Birne, Rudi & Co.

HIGH-LIGHT DES MONATS

"Wenn ich mal der Bundeskanzler wär'...": Das ist eine Uralt-Phantasie von Willy Millowitsch, die urplötzlich Realität wird – zumindest in Eurem PC. Die Helden von RAINBOW ARTS' neuestem Streich sind wohlbekannt – es handelt sich um die beliebten Puppen aus der TV-Reihe HURRA DEUTSCHLAND, und so heißt auch das Spiel. Wir schalten um nach Bonn.



▲ *Na, wenn er meint..*

Dies ist Paul. Besondere Kennzeichen: keine. Er ist ziemlich faul, und er wohnt allein. Paul sieht schlecht aus, hat keinen Wagen. Paul sitzt auf seinem Balkon und träumt von Luxus, Reisen, Autos, Frauen und viel Geld. Eigentlich sollte er sich mal bei "Geh aufs Ganze" bewerben, aber selbst dazu ist er zu träge. Er ist eben der farbloseste, uninteressanteste und unwichtigste deutsche Staatsbürger – der ideale Kanzlerkandidat!

So glaubt zumindest der Vampir Graf Lado, der – zunächst inkognito – den braven Bürger in sein Institut einlädt, wo er ihm den Kanzlerposten sehr schnell schmackhaft machen kann: Autos, Frauen, Geld... siehe oben! Paul ist selbstredend begeistert und muß innerhalb von 14 Tagen beweisen, daß er sich gegen Kohl und Scharping durchsetzen kann.

Jeder Tag beginnt im Institut damit, daß "Professor Lado" Paul berichtet, was die Meinung der 100 Leute vom... – nein, der Bevölkerung ist. Im hinteren Teil des Gebäudes gibt es nähere Infos zum jeweiligen Thema. Dort kann Paul auch TV-Spots kaufen und senden lassen oder für das große Rededuell unmittelbar vor der Wahl schon mal die Waffen erwerben. Diese bestehen aus Schlammbeuteln, und jeder Beutel steht für ein Gerücht (oder lutscht Scharping am Ende wirklich am Daumen, und will Kohl tatsächlich eine Babysteuer einführen?), das beim Rededuell im Fernsehstudio dem jeweiligen Gegner im wahrsten Sinne des Wortes ins Gesicht geschleudert wird. Vom Ausgang des Duells hängt das Wahlergebnis ab, und wenn man nicht Bundeskanzler wird, kann man von neuem beginnen.

Mit schlappen 70.000 DM Startkapital ist nicht viel anzufangen, also muß irgendwo mehr Geld aufgetrieben werden. Das ist ausschließlich bei einer der vier Lobbies möglich, wo genau jene Dinge produziert werden , an denen sich die Bevölkerung stört. Daher sollte man genau abgewägen, was man bei einer der Wahlreden im Bierzelt (die außer Zeit nix kostet) sagt. Entweder gibt man sich bürgernah und somit positiv, was die Erfolgslinie angeht –



▲ *Und ich wollte dort nächstes Jahr Urlaub machen!*

HURRA DEUTSCHLAND

PC (386, DOS 5.0, 4 MB RAM, 20 MB auf Festplatte, unterst. SoundBlaster), **99,95 DM**, geplant für: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **Promotion Software/Rainbow Arts**, Muster von: **Softgold**.

oder man läßt sich mit Tomaten bewerfen, zockt aber dafür dicke Kohle in der Lobby ab.

Am erfolgversprechendsten sind Auslandsreisen. Nicht nur das: Sie sind



▲Boris (der ohne Schläger)

auch notwendig, denn nur im Ausland bekommt man z.B. die ungemein wichtige Autogrammkarte des Erich Honecker (der inzwischen geklont wurde), ohne die später das gesamte Spiel nicht gelöst werden kann. Ähnliches gilt für den Ring von Lady Di, den Wodka von Jelzin und weitere Souvenirs – alles wird irgendwann benötigt.

Auf Staatskosten?

Ins Ausland zu reisen, das kostet aber sehr viel Geld, und außerdem müßt Ihr gleich morgens losfliegen, denn Ihr seid den ganzen Tag unterwegs und könnt am nächsten Tag – selbst wenn die Reise nur nach London führt – wegen des Jetlag noch nicht wieder verreisen. Inlandsaktionen kosten jeweils "einen Dritteltag" – bis auf den Besuch im Institut, da geht keine Zeit verloren (mit Ausnahme des "Info-Raumes"). Hier gilt es übrigens, ein Geheimlabor zu entdecken, wo der Oberschurke nach der Wahl zu entlarven und zu besiegen ist.

Statt Reisen und Reden könnt Ihr auch in die Bar gehen und ein politisches Lager (schwarz oder rot) in arge Verlegenheit bringen. Achtet darauf,



▲ Dunkle Gestalten in der Taverne

was da gesagt wird und WER es sagt – hier sind Kenntnisse der jüngeren deutschen Politik sehr von Vorteil. Die eigene Partei (Paul) ist übrigens GRÜN, was nach Angaben des Herstellers nur der besseren Unterscheidung wegen so ist (oder sollte am Ende Joschka ...?).

Bei den Wahlreden geratet Ihr ziemlich unter Druck, es gilt, unter zwei Antworten die richtige zu wählen (je nachdem, ob man nun die Bürger oder die Lobbyisten zufriedenstellen will) – und dafür habt Ihr nur begrenzt Zeit. Bei den übrigen Dialogen könnt Ihr in Ruhe lesen.

Tja, je größer der Erfolg, desto mehr verfolgt die Presse den Kandidaten – und so sollte man eben drauf achten, daß man nicht etwas unternimmt, was die Bevölkerung stutzig machen könnte (einen Besuch bei Saddam Hussein z.B. sollte man unternehmen, solange man noch nicht so bekannt ist). Und was die Lobbies angeht: Die bieten zwar nicht immer Geld an, umgekehrt braucht man es aber, wenn sie es tun, auch nicht anzunehmen. Oft lohnt es sich, noch-



▲Rita rutscht die Hand aus

Guck mal, was da hüpft ▼



mal wiederzukommen, denn dann hat sich die Summe unter Umständen drastisch erhöht.



▲ Der Irak – von oben

Wie bereits gesagt, geht es nach der gewonnenen Wahl erst so richtig los, denn Graf Lado möchte Paul ja nur deswegen zum Kanzler küren, weil er selbst an die Macht will. Und genau das gilt es zu verhindern. Dazu bedarf es aber einiger Kleinigkeiten, und die werde ich hier nicht verraten.

Wer aufmerksam mitgelesen hat, dem wird sicher einiges bekannt vorkommen. Teile der Spielabläufe kennt man – wenngleich völlig inhaltsfremd – aus *Mad TV* und *Mad News*. Kein Wunder, denn wieder einmal hat Ralph Stock, der auch die beiden genannten Games erdachte, zugeschlagen – mit Erfolg, wie ich meine. Es handelt sich bei "Hurra Deutschland" um eines der Spiele, bei denen nicht die Technik, sondern das Innenleben, der Spielablauf und natürlich die Idee zählen.

Die Zeichnungen (allen voran die der Politiker) sind vortrefflich, Carsten Wieland und Stefan Frank sind verantwortlich. Die Animation von Paul hätte etwas besser sein können, die Flugszenen wollen wir mal schnell vergessen, gelle?

Musik?

Unüberhörbar ist die Begleitmusik, und ich war ziemlich erstaunt, als ich den Namen Chris Hülsbeck las (nebst Klaus Ehrhardt). Die Melodie ist zwar anfangs ganz witzig und paßt sich den jeweiligen Handlungsorten an. Durch ständige Wiederholung nützt sie aber sehr schnell ab, und was am Ende übrig bleibt, ist eine fade, träge Untermalung, die ich jetzt nicht mehr hören kann. Vera hat es sogar geschafft, ihre Ohren nach hinten zu klappen. Nee, Chris, det war nix. Hoffentlich wird dieser Punkt bei der geplanten CD-ROM-Version überarbeitet.

Ansonsten gibt es nichts zu mosern. Schon bei der Lektüre der Anleitung muß man lachen, und im Spiel selbst erst recht. Leider ist es uns nicht gelungen, die beiden "echten" Kanzlerkandidaten zu einer Stellungnahme zu bewegen. Vielleicht sind sie ja auch mal EINER Meinung und sagen genau wie ich: "Gelungene Politsatire, ein wirklicher Hit."

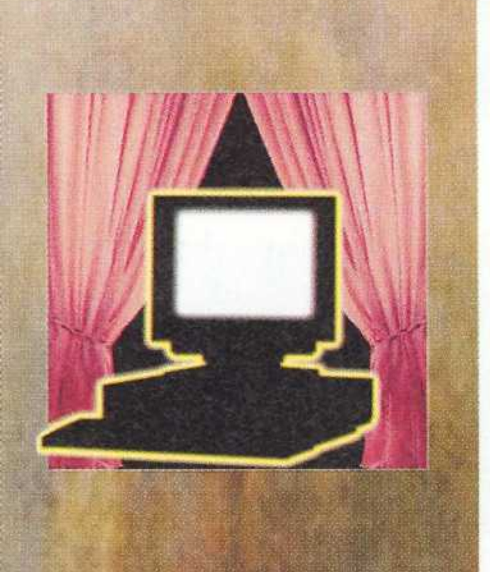




Urteil: 11 — SEHR GUT

Grafik:	9
Sound:	6
Ablauf:	11
Humor:	11
Idee:	11

Ein echtes Bonn-Bon





Die Superhelden von nebenan

Die Zukunft. Die Gegend um New York und New Jersey ist ein ökologischer Alptraum. Wohin das Auge blickt – nur Müll, giftige Gase und verweste Nintendoverpackungen.

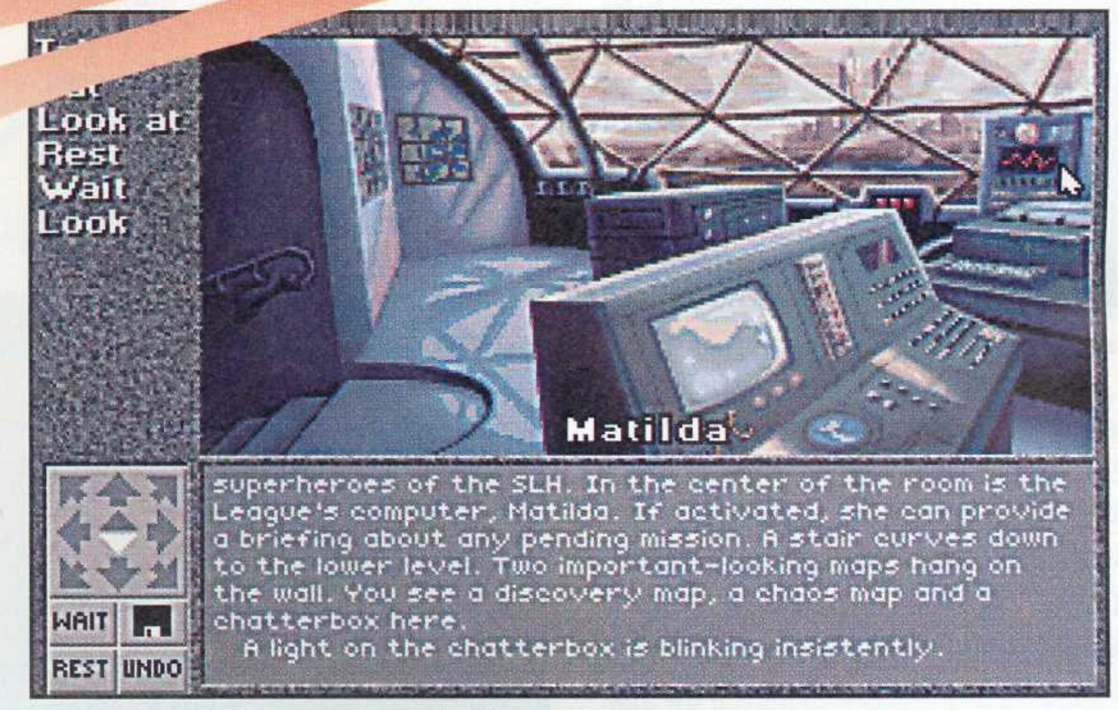
Mutanten, Monster und Elvis-Imitatoren versetzen die Bürger von New York in Angst und Schrecken. Ist die Menschheit noch zu retten? Gibt es noch eine Überlebenschance? Worauf Ihr Euch verlassen könnt! Inmitten dieser Hölle glimmt ein schwacher Hoffnungsschimmer: Die Superheldenliga von Hoboken!

Ihre Missionen: Die Geburt einer neuen Gesellschaft, das Leben erträglicher machen und eine Verabredung für nächsten Samstag. Angeführt von dem furchtlosen Recken "The Crimson Tape", der die erstaunliche Fähigkeit hat, Formulare fehlerlos in dreifacher Ausfertigung auszufüllen, kämpfen diese radioaktiv strahlenden Helden gegen den Superschurken "Dr. Entropy". Designer Steve Meretzky, der schon in der Blütezeit des Textabenteuers seinen abgefahrenen Humor in Computerspiele verpackte, hat mit **Superhero League of Hoboken** ein enorm unterhaltsames Produkt entwickelt. Wo sonst findet Ihr Charaktere wie Mademoiselle Peperoni (hat die Fähigkeit, in geschlossene Pizzapackungen zu sehen), Tropical Oil Man (kann den Cholesterinspiegel seiner Gegner anheben), Captain Excitement (bringt jedes Tier zum Einschlafen) und Treader Man (echt Klasse im Wassertreten)?

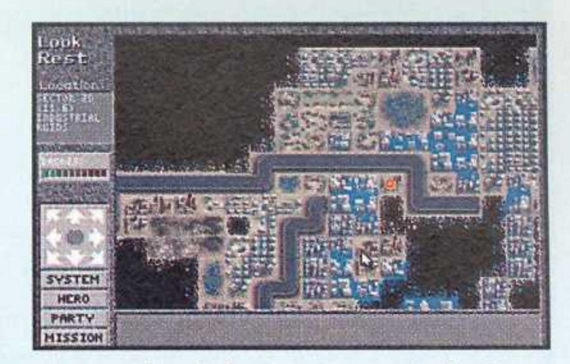
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN

PC (unterst. SoundBlaster, Roland, AdLib), **ca. 90 DM**, Hersteller: **Legend**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Um so erstaunlicher ist es, daß sich diese scheinbar an den Haaren herbeigezogenen Fähigkeiten während des Spiels als ungeheuer nützlich herausstellen. In einer typischen Auseinandersetzung treffen die Superheldenligisten z. B. auf Albino Rhino, King Kong Salmon und zwei Rechtsanwälte. Durch gezielten Einsatz der Superkräfte macht Captain Excitement die Gegner so richtig müde, worauf Tropical Oil Man ihnen durch ruckartiges Anheben des Cholesterols den Rest gibt. Crimson Tape läßt die verwirrten Gauner vorher noch eine Spendenüberweisung unterschreiben, und die Welt ist wieder ein besserer Ort. Interface und Kampfsystem sind dabei logisch aufgebaut und schnell zu erlernen.



▲ *Hocherotisch: Der Name des Ligen-Computers*



▲ *Puzzlespiel: Die Karte wird mit jeder Entdeckung vollständiger*

Superhero League of Hoboken ist eine Mischung zwischen Abenteuer- und Rollenspiel. Bevor die Mission beginnt, könnt Ihr eine aus vier Helden bestehende Gruppe zusammenstellen, deren Werte sich mit zunehmender Spieldauer erhöhen. Auch neue Superkräfte und Fähigkeiten werden hinzugewonnen. Die Gruppe erkundschaftet die Gegend, die in Kartenform dargestellt ist. Die Karte wird Quadrat für Quadrat aufgedeckt, bis Ihr schließlich einen "Hot Spot" findet. Hier schaltet das Spiel in den Abenteuermodus um. Jetzt gilt es, die Umgebung Raum für Raum zu erforschen und Gegenstände zu sammeln, die später miteinander kombiniert und benutzt werden können. Die Abenteuerszenen bestehen aus drei bis fünf Räumen, und die Rätsel, die gelöst werden müssen, sind nicht einfach.

Eine Warnung: Das Spiel ist zur Zeit nicht in Deutsch erhältlich. Wie bereits "Companions of Xanth" ist auch "Superhero League of Hoboken" etwas textlastig. Daher sind gute bis sehr gute Englischkenntnisse ein absolutes Muß. Dafür haben die Superhelden von Hoboken aber eine Fähigkeit gemeinsam: Sie verwandeln einen langweiligen Abend in astreine Unterhaltung!



▲ *Trostlos: New York in ferner Zukunft*



Abgedreht und zugenäht: SHL Hoboken ist Steve Meretzky in Reinkultur!

SOFTSALE

SHOPS

Bremen · Bahnhofsplatz 9
Hannover · Marktstr. 47
Hildesheim · Osterstr. 24
Nienburg · Schlossplatz 19

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Tel.: (05021) 910416-17
Fax: (05021) 910403-04

DV= *deutsche Version* **DA**= *deutsche Anleitung* **EA**= *engl. Anleitung* **??**= *noch nicht bekannt* ***Preis****= *zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.* **Versandkosten:** *Vorkasse 6,90 DM* **Nachnahme:** *9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen*

IBM-PC

Titel		Preis
1869	DV	79,90DM
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM
1990-Die `94er Edit.	DV	49,90DM
7 th Sword of Mendor	??	in Vorb.
Aces of the Deep	DV	79,90DM*
Aces over Europe	DV	79,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Air Combat Classics	EA	79,90DM
Alienbreed	DA	59,90DM
Alone in the Dark	DV	84,90DM
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Al-Qadim	EA	69,90DM
Al-Qadim	DV	79,90DM*
Ambush at Sorinor	DA	84,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM*
Archon Ultra	DV	79,90DM
Arena-Elder Scrolls	EA	69,90DM
Armoured Fist	DA	84,90DM
A-Train	DV	39,90DM
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
B-Wing (X-Wing M. 2)	DV	44,90DM
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Bazooka Sue	DV	84,90DM*
Beneath Steel Sky	DV	69,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Bioforge	DA	in Vorb.
Bloodnet	DA	84,90DM*
Body Blows	DA	59,90DM
Break Thru	DA	49,90DM*
Bundesliga M. Prof.	DV	69,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM*
Burning Steel	DV	79,90DM
-Data 1	DV	39,90DM
-Data 2	DV	39,90DM
-Scenario Editor	DV	39,90DM
Burning Steel 2	EA	69,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM*
Burntime	DV	79,90DM
Campaign 2	DA	79,90DM
Cannon Fodder	DA	64,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Carriers at War II	EA	79,90DM
Central Intelligence	??	in Vorb.
Chaos Engine	DA	54,90DM*
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	79,90DM
Civilization	DV	89,90DM
Classic Power Comp.	DA	79,90DM
Colonization	DV	89,90DM*
Comanche	DV	84,90DM
-Data 1	DV	49,90DM
-Data 2 Over the Edge	DV	59,90DM
Cool Spot	DA	59,90DM
Corridor 7	DA	39,90DM
Creative Writer	DV	129,90DM
Cyber Race	DV	79,90DM
Dangerous Streets	DA	49,90DM*
Dark Legion	??	in Vorb.

IBM-PC
Pacific Strike
44,90DM !!!

Titel		Preis
Dark Sun	DV	79,90DM
Das schwarze Auge	DV	79,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM*
Day of the Tentacle	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM*
Delta 5	EA	69,90DM*
Delta 5	DV	79,90DM*
Der Clou	DV	79,90DM
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	79,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM
Desert Strike	EA	69,90DM*
Die Siedler	DV	79,90DM
Dune 2	DV	64,90DM
Dungeon Hack	DV	79,90DM
Durch die Wüste	DV	in Vorb.
Dynablaster	DA	69,90DM
Eishockey Manager	DV	79,90DM
Elder Scrolls	EA	69,90DM
Elisabeth I	DV	in Vorb.
Elite 2	DV	69,90DM
Elite 3	DV	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Evasive Action	DA	64,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	79,90DM
Eye of the Beholder 3	DV	79,90DM
F-1	DA	69,90DM
F-14 Fleet Defender	DA	89,90DM
Fields of Glory	DA	89,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fine Artist	DV	129,90DM
Fire & Ice	DA	59,90DM
Flashback	DV	69,90DM
Fleet Defender	DA	89,90DM
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	DA	69,90DM
-Washington	DA	64,90DM
Freddy Pharkas	DV	69,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Gabriel Knight	DV	74,90DM
Gobbliins 2	DV	84,90DM
Gobbliins 3	DV	79,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM*
Hand of Fate	DV	74,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Harpoon 2	EA	79,90DM
Hattrick	DV	79,90DM*
Hexx, Heresy of W.	DA	69,90DM
Hired Guns	DA	84,90DM
History Line 1914-18	DV	69,90DM
Höhlenwelt	DV	in Vorb.
Hot Numb. Penthouse	DA	39,90DM
Hot Numb. Deluxe	DV	59,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM*
Inca	DV	89,90DM
Inca 2	DV	84,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Indy Car Racing	DA	59,90DM
-Racing Tracks	DA	34,90DM
-Paint Kit	DA	in Vorb.
In Extremis	DV	69,90DM
Inferno	??	in Vorb.
Int. Sens. Soccer	DV	39,90DM
Ishar 3	DV	69,90DM
Jordan in Flight	DA	74,90DM
Jurassic Park	DA	69,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kings Quest 6	DV	79,90DM
Lands of Lore	DV	64,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Legend of Kyrandia 2	DV	74,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	74,90DM
Lemmings 2	DA	49,90DM
Links 386 Pro	DA	89,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbrook SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of Power	DA	79,90DM
Lost in Time	DV	84,90DM
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matthäus	DV	69,90DM
Lotus 3	DA	64,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
Mad TV	DV	39,90DM
Magic of Endoria	DV	79,90DM
Maniac Mansion	DV	39,90DM
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Masters of Orion	DA	89,90DM
Mechwarrior 2	DA	in Vorb.
Michael Jordan in Fl.	DA	74,90DM
Micro Machines	DA	64,90DM*
Might & Magic 5	DV	84,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
Mortal Kombat	DA	64,90DM
NFL Coaches	DA	79,90DM
NHL Hockey	DA	79,90DM
Nomad	DA	59,90DM
Outpost	DA	69,90DM
Outpost	DV	79,90DM*
Overdrive	DA	59,90DM
Overlord	EA	79,90DM
Pacific Strike	DA	44,90DM
-Speech	DA	44,90DM
Pinball Dreams	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	89,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Police Quest 4	DV	69,90DM
Prince of Persia 2	DA	69,90DM
Privateer	DA	84,90DM
-Speech	DA	44,90DM
-Special Op. 1	DA	44,90DM
Quarter Pole	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	74,90DM*
Quest for Knowledge	DV	74,90DM
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ravenloft	DV	79,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Righteous Fire	DA	44,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Rise of the Robots	??	in Vorb.
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sabre Team	DV	79,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Sensible Soccer Int.	DV	39,90DM
Serpent Isle (Ult. 7 II)	DA	79,90DM
Seventh Sword of M.	??	in Vorb.
Sherlock Holmes	DV	79,90DM
Sim City Deluxe	DA	79,90DM
Sim City/Popolus	DA	79,90DM
Sim City 2000	EA	79,90DM
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 Scen.	DV	39,90DM
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Life	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Space Hulk	DA	79,90DM
Spaceward Ho !	DV	79,90DM
Spelunx	EA	69,90DM
SSN 21 Seawolf	EA	79,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
Starlord	DA	89,90DM
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Star Trek Next Gen.	??	in Vorb.
Street Fighter 2	DA	64,90DM
Strike Commander	DA	84,90DM
-Speech	DA	39,90DM
-Tactical Operations 1	DA	44,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	54,90DM
Super H. L. Hoboken	EA	in Vorb.
Syndicate	DV	79,90DM
-Data Disk	DV	44,90DM
System Shock	DV	79,90DM*
Task Force 1942	DA	89,90DM
Terminator Ramp.	EA	69,90DM
The Chaos Engine	DA	54,90DM*
The Elder scrolls	EA	69,90DM
The Grandest Fleet	DA	69,90DM*
The Lost Vikings	DV	79,90DM
The perfect General 2	??	in Vorb.
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DA	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM*
Tubular Worlds	DA	69,90DM
Turrican 2	DA	69,90DM
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	79,90DM
Ultima 7 II	DA	79,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
-Lost Vale	DV	in Vorb.
Ultima Underworld	DA	74,90DM
Ultima Underworld 2	DA	74,90DM
Unlimited Adventures	DV	79,90DM
War in the Gulf	DV	74,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Datadisk	EA	69,90DM
Werewolf KA 50	DA	69,90DM*
Wing Comm. Armada	DA	69,90DM*
Wing C. Academy	DA	64,90DM
Wings of Glory	DV	in Vorb.
World Cup Year `94	DA	69,90DM
World War 2	DA	74,90DM
WWF European Ramp.	EA	69,90DM
Xenobots	DA	74,90DM
X-Wing	DA	84,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Z	??	in Vorb.
Zeppelin	DV	79,90DM
Zool	DA	59,90DM

CD-ROM

Titel		Preis
7 th Guest	DA	89,90DM
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	129,90DM*
1942-Pacific Air War	DA	in Vorb.
Aces of the Deep	DV	79,90DM*
Aegis-Guardian of F.	EA	79,90DM
A hard day's Night	EA	69,90DM
Al-Quadim	EA	69,90DM
Al-Quadim	DV	69,90DM*
Alone in the Dark	DV	89,90DM
Anstoss World Cup E.	DV	84,90DM
Archon Ultra	DV	69,90DM
Battlechess 1 SVGA	DV	89,90DM
Bat 2	DV	79,90DM*
Battle Isle 2	DV	64,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	79,90DM
Black Line 1	DV	59,90DM
Black Line 2	DV	49,90DM
Bioforge	DV	in Vorb.
Bloodnet	DA	84,90DM*
Blue Force	DA	69,90DM
Burning Steel	DV	84,90DM
Burning Steel 2	EA	69,90DM
Burntime	DV	79,90DM
Buzz Aldrin	DA	89,90DM
Cannon Fodder	??	in Vorb.
Caribbean Disaster	DV	84,90DM*
Central Intelligence	??	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	DA	69,90DM*
Civilization/RR. T. Del.	DV	64,90DM
Classic Flight Sim.	DA	64,90DM
Comanche Compil.	DV	89,90DM
Creature Shock	??	in Vorb.
Critical Path	DV	99,90DM
Dark Forces	??	in Vorb.
Dark Legions	EA	64,90DM
Dark Sun	DV	79,90DM
Das schwarze Auge	DV	69,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	in Vorb.
David L. Golf/F. 1 GP	DA	64,90DM
Day of the Tentacle	DV	89,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	84,90DM
Der Planer	DV	84,90DM
Dragon Lore	DV	69,90DM*
Dreamweb	??	in Vorb.
Eleventh Hour	DA	129,90DM*
Elite 2	DV	69,90DM
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Eye of the Beholder T.	DV	84,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM*
Falcon Gold Coll.	DA	89,90DM
Form. I GP/D. L. Golf	DA	64,90DM
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Gobliins 2	DV	84,90DM
Gobliins 3	DV	94,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Grandest Fleet	??	in Vorb.
Guardians of the Fleet	EA	79,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hand of Fate	DV	104,90DM
Hannibal+Shareware	DV	64,90DM
Hattrick	DV	84,90DM*
Hidden Below	DA	69,90DM
History Line	DV	64,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM*
Inca	DV	109,90DM
Inca 2	DV	109,90DM
Indiana Jones 4	DV	69,90DM
Inferno	DA	89,90DM*
Iron Helix	DA	79,90DM
Ishar 3	EA	79,90DM*
Journeyman Project	DA	69,90DM
Jurassic Park	DA	69,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM*
Kind of Magic	DV	69,90DM*
Koshan Conspiracy	DV	79,90DM*
Labyrinth of Time	EA	74,90DM
Lands of Lore	DV	89,90DM
Legend of Kyrandia 2	DV	104,90DM
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit L. Coll.	DV	84,90DM
Lemmings DP	DA	69,90DM
Litil Divil	DA	79,90DM

CD-ROM
Battle Isle 2
64,90DM !!!

Titel		Preis
Lollypop	DA	69,90DM*
Lost in Time	DV	84,90DM
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	99,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	79,90DM
Mad Dog Mc Cree 2	EA	84,90DM
Mad News	DV	84,90DM*
Maniac Mansion 2	DV	89,90DM
Mega Race	DV	69,90DM
Might & Magic Triol.	DV	84,90DM
Myst	DA	84,90DM
NHL Hockey ´95	DA	in Vorb.
No. 2 Collection	DV	64,90DM
Noctropolis	DA	in Vorb.
Outpost	DA	84,90DM
Outpost	DV	84,90DM*
Phantasmagoria	DV	in Vorb.
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Pinball Deluxe Edition	DA	74,90DM
Police Quest 4	DV	79,90DM*
Privateer	DA	99,90DM
Privateer/Strike C.	DA	in Vorb.
Quest & Fun	DV	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	79,90DM*
Quik	DA	64,90DM*
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Ravenloft	EA	79,90DM
Ravenloft	DV	69,90DM*
Rebel Assault	DV	79,90DM
Return to Zork	DA	84,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	79,90DM
Ringworld	EA	69,90DM
Rise of the Robots	??	in Vorb.
Sabre Team	??	in Vorb.
Sam & Max	DV	89,90DM
Shadowcaster	DA	89,90DM
Sherlock Holmes	DV	89,90DM
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Space Hulk	DV	89,90DM
Space Quest Collect.	DV	84,90DM*
Space Shuttle	??	in Vorb.
Spaceward Hoe !	??	in Vorb.
Spellcasting Party P.	EA	69,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
Star Control 1&2	DA	44,90DM
Star Crusader	??	in Vorb.
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	EA	84,90DM
Star Trek Next Gen.	DV	in Vorb.
Strike Commander	DA	84,90DM
Strike C./Privateer	DA	in Vorb.
Stronghold	DV	79,90DM
Subwar 2050	DV	89,90DM
Syndicate Plus	DV	89,90DM
System Shock	DV	79,90DM*
Terminator Rampage	EA	69,90DM
TFX	DA	89,90DM
The Grandest Fleet	DA	in Vorb.
The Greatest	DA	79,90DM
The Hidden Below	DA	69,90DM
The Horde	EA	79,90DM
The Journeyman Proj.	DA	69,90DM
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DA	79,90DM
Top Shots	??	in Vorb.
Tornado	DA	89,90DM
Turrican 2	DA	64,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 8	DV	109,90DM
Ultima Uw. 1 und 2	DA	84,90DM
Ultimate Football	EA	89,90DM*
Under a killing Moon	DV	104,90DM*
Whales Voyage	DV	74,90DM
Who shot Johnny R.	EA	89,90DM
Wild Blue Yonder	DA	69,90DM*
Wing Comm. Armada	DA	79,90DM*
Winter Olympics	DA	74,90DM
Wing Commander Del.	EA	in Vorb.
Wing Commander III	??	in Vorb.
Wings of Glory	DV	89,90DM*
Wizardry 6+7	DV	84,90DM
Woodstock	??	in Vorb.
World Cup USA `94	DV	64,90DM
World Cup Year `94	DA	69,90DM
Wrath of Gods	EA	109,90DM
Zeppelin	DV	84,90DM*

CD-ROM-Laufwerk

Artikel	Preis
Mitsumi FX 001	259,90DM

JOYSTICKS QJ PC

Artikel	Preis
SV 201 M5	34,90DM
SV 202 M6	19,90DM
SV 203 M6/Gamecard	44,90DM
SV 205 Optical	79,90DM
SV 206 Raider	34,90DM
SV 207 Speed R. Plus	49,90DM
SV 209 Gamecard o. G.	24,90DM
SV 210 Gamecard	29,90DM
SV 227 Top Star	39,90DM

GRAVIS PC

Artikel	Preis
Analog	69,90DM
Analog Pro	79,90DM
Gamepad	44,90DM
Eliminator Gamecard	49,90DM

JOYSTICKS CH

Artikel	Preis
Mach I	44,90DM
Mach I Plus	54,90DM
Mach II	64,90DM
Mach III	74,90DM
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Virtual Pilot	159,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM

SOUNDBLASTER

Artikel	Preis
2.0 Deluxe	119,90DM
Pro DE Panasonic	219,90DM
Pro DE Mitsumi	219,90DM
Pro Value	179,90DM
16 Value Edition	229,90DM
16 Multi CD	299,90DM
16 Multi CD ASP	379,90DM
16 SCSI-2	379,90DM
16 SCSI-2 ASP	449,90DM

COMMODORE AMIGA

Titel		Preis
1869	DV	69,90DM
Alien 3	DA	49,90DM
Alienbreed Sp. Ed	EA	29,90DM
Alienbreed 2	DA	49,90DM
Ambermoon	DV	79,90DM
Ancient Art of War	DA	69,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Apidya	DA	29,90DM
Apocalypse	DA	49,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Assassin Spec. Ed.	DA	34,90DM
A-Train	DV	39,90DM
Aufschwung Ost	DV	64,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Battle Isle 2	DV	79,90DM*
Battle Isle Data 2	DA	49,90DM
Battle Team	DA	74,90DM
Battletoads	DA	39,90DM
Bazooka Sue	DV	79,90DM*
Beneath a Steel Sky	DV	64,90DM
Benefactor	DA	49,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Body Blows Galactic	DA	49,90DN
Bump´n´Burn	DA	54,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Burntime	DV	69,90DM
Campaign 2	DA	74,90DM
Caribbean Desaster	DV	69,90DM*
Chartbreaker	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	49,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	74,90DM
Cool Spot	DA	59,90DM
Darkmere	DV	64,90DM
Das schwarze Auge	DV	74,90DM
Death or Glory	DV	84,90DM
Deluxe Paint 5	DV	in Vorb.
Der Clou	DV	69,90DM
Der Patrizier	DV	69,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	79,90DM*
Die Siedler	DV	79,90DM
Dogfight	DA	69,90DM
Dune 2	DV	59,90DM
Eishockey Manager	DV	74,90DM
Elfmania	DA	49,90DM
Elisabeth I	DV	in Vorb.
Elite 2	DV	34,90DM
Elysium	DV	69,90DM
Excellent Games	DA	64,90DM
Eye of the Beholder 1	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	79,90DM
Eye of the Storm	DV	69,90DM
F-117 Nighthawk	DA	69,90DM
Fields of Glory	DV	69,90DM*
FIFA Int. Soccer	DV	54,90DM*
Final Conflict	??	in Vorb.
Flashback	DV	64,90DM
Formula 1 Grand Prix	DA	74,90DM
Gobliins 2	DV	74,90DM
Gobliins 3	DV	69,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Heimdall 2	DA	64,90DM
Hired Guns	DA	64,90DM
History Line 14/18	DV	69,90DM
Hyperion	??	in Vorb.
Hot Numb. Pent. Del.	DA	59,90DM
Impossible Mission	DA	69,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Innocent until caught	DA	69,90DM
Ishar 2	DV	59,90DM
Ishar 3	DV	64,90DM
Jack the Ripper	??	in Vorb.
Jurassic Park	DA	64,90DM
K 240	DA	54,90DM
Kick Off 3	DA	49,90DM
Kingpin	DA	in Vorb.
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Kind of Magic	DV	69,90DM
Kult of Speed	DA	In Vorb.
Last Action Hero	DA	39,90DM
Legacy of Sorasil	??	in Vorb.
Lemmings 2	DA	39,90DM
Liberation-Captive 2	DA	54,90DM
Lionheart	DA	59,90DM
Lollypop	DA	64,90DM*
Lords of Power	DA	74,90DM
Lost Vikings	DV	64,90DM
Lothar Matthäus	DV	64,90DM
Lotus Comp. (1 - 3)	DA	59,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
M1 Tank Platoon	DA	39,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
Mad TV	DV	39,90DM
Maelstrom	DV	in Vorb.
Magic of Endoria	DV	in Vorb.
Manch. Un. Prem. L.	DV	69,90DM
Micro Machines	DA	49,90DM
Missiles over Xerion	DA	49,90DM
Monkey Island	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
Mr. Nutz	DA	49,90DM
Naughty Ones	DA	49,90DM
No.2 Collection	DV	69,90DM
Overlord	DA	64,90DM*
Penthouse Deluxe	DV	59,90DM

AMIGA
ELITE 2
34,90DM !!!

Titel		Preis
Perihelion	DA	49,90DM
PGA Tour Golf Plus	DA	59,90DM
Pinball Dreams	DA	49,90DM
Pinball Fantasies	DA	59,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pirates	DA	34,90DM
Pizza Connection	DV	79,90DM
Populous 2 Plus	DA	69,90DM
Prime Mover	DA	59,90DM
Project Terra	DA	64,90DM*
Puggsy	DA	64,90DM
Quarter Pole	DV	64,90DM
Quik	DA	54,90DM*
Reunion	DV	in Vorb.
Rings of Medusa Gold	DV	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM*
Rorkes Drift	??	in Vorb.
Rüsselsheim (Detroit)	DV	64,90DM
Ruff & Tumble	DA	49,90DM*
Second Samurai	DA	64,90DM
Seek & Destroy	DA	39,90DM
Sierra Soccer	DV	49,90DM
Sim City Deluxe	DA	79,90DM
Sim City/Populous	DA	69,90DM
Sim Life	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DA	69,90DM
Skidmarks	DA	49,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM
Software Manager	DV	69,90DM
Space Hulk	DA	64,90DM
Spaceward Ho !	DV	69,90DM
St. Thomas	DV	49,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Starlord	DV	69,90DM
SUB	DV	59,90DM*
Super Sports Chall.	DA	69,90DM
Syndicate	DV	64,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	Da	59,90DM
Theatre of Death	DA	64,90DM
The Chaos Engine	DA	49,90DM
The Executioner	??	in Vorb.
The final Conflict	??	in Vorb.
The Lost Vikings	DV	64,90DM
Theme Park	DV	64,90DM*
Tornado	DA	69,90DM
Traps'n'Treasures	DV	64,90DM
Turrican 3	EA	49,90DM
Twilight 2000	DA	in Vorb.
UFO	DA	69,90DM*
Universe	DV	64,90DM*
Uridium 2	DA	49,90DM
Walker	DA	64,90DM
War in the Gulf	DV	69,90DM
Whales Voyage	DV	69,90DM
Wing Commander 1	DV	49,90DM
Winter Olympics	DA	64,90DM
Wiz'n'Liz	DA	64,90DM
Wiz Kid	DA	49,90DM
World Cup USA '94	DV	54,90DM
WWF European Ramp.	EA	29,90DM
Yo ! Joe !	DA	59,90DM
Z	??	in Vorb.
Zeppelin	DV	69,90DM*
Zero	DA	64,90DM*
Zool	DA	19,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

JOYSTICKS QJ AMIGA

Artikel	Preis
SV 119 Junior	9,90DM
SV 121 I Turbo	14,90DM
SV 122 II	14,90DM
SV 123 III Supercharger	19,90DM
SV 124 II Turbo	19,90DM
SV 125 V Superboard	34,90DM
SV 126 VI Jetfighter	24,90DM
SV 127 VII Topstar	39,90DM
SV 128 Megaboard	34,90DM
SV 129 IX Footpedal	49,90DM
SV 131 Superstar	24,90DM
SV 132 Hyperstar	29,90DM
SV 133 Megastar	39,90DM
SV 134 Jun. Megastar	29,90DM

JOYSTICKS GRAVIS AM

Artikel	Preis
Switch	59,90DM
Gamepad	39,90DM

HARDWARE AMIGA

Artikel	Preis
SV 702 Laufwerk	149,90DM
Speich. A500 auf 1MB	69,90DM

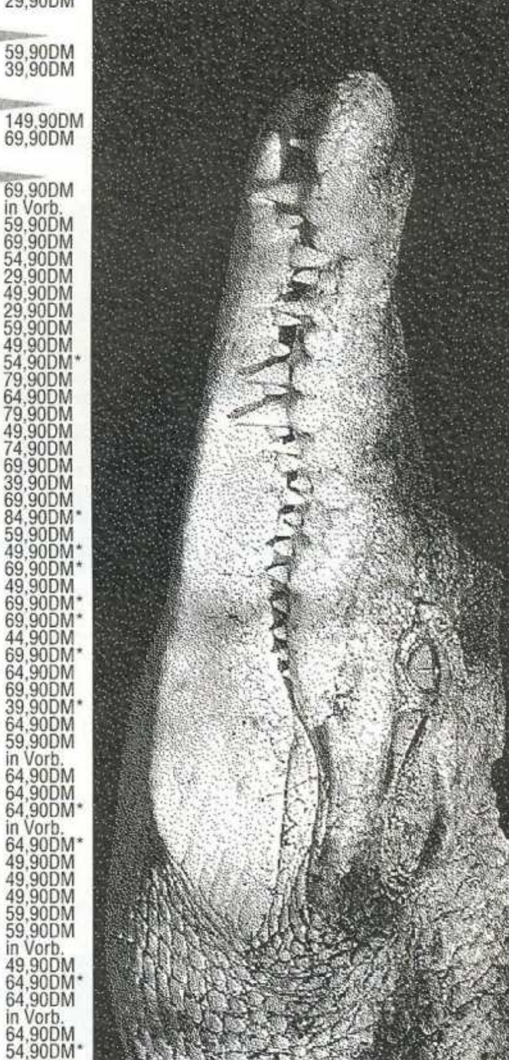
AMIGA 1200/4000

Titel		Preis
1869	DV	69,90DM
Aladdin	DA	in Vorb.
Alienbreed 2	DA	59,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Banshee	DA	49,90DM
Body Blows	DA	29,90DM
Body Blows Galactic	DA	59,90DM
Brian the Lion	DA	49,90DM
Bump´n´Burn	DA	54,90DM*
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
Burning Rubber	DA	64,90DM
Burntime	DV	79,90DM
Chaos Engine	DA	49,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	69,90DM
D/Generation	DA	39,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM*
Dynatech	DV	59,90DM
Elfmania	DA	49,90DM*
Elysium	DV	69,90DM*
Fatman	DA	49,90DM
Fields of Glory	DV	69,90DM*
Gunship 2000	DA	69,90DM*
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Heimdall 2	DV	64,90DM
Impossible Mission	DA	69,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	39,90DM*
Ishar	DA	64,90DM
Ishar 2	DV	59,90DM
Ishar 3	??	in Vorb.
Jurassic Park	DA	64,90DM
Kick off 3	DV	64,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM*
Magic of Endoria	DV	in Vorb.
Morph	DA	64,90DM*
Naughty Ones	DA	49,90DM
Oscar	DA	49,90DM
Out to Lunch	DA	49,90DM
Penthouse Deluxe	DV	59,90DM
Pinball Fantasies	DV	59,90DM
Reunion	DA	in Vorb.
Robocod	DA	49,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM*
Rüsselsheim	DV	64,90DM
Sabre Team	??	in Vorb.
Second Samurai	DA	64,90DM
Sim City 2000	EA	54,90DM*
Sim Life	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DV	79,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM
Stardust	DA	in Vorb.
Star Trek	DV	69,90DM
SUB	DV	59,90DM
The Chaos Engine	DA	49,90DM
TFX	DA	69,90DM*
Theme Park	DV	64,90DM*
Tornado	DA	in Vorb.
Total Carnage	DA	59,90DM
Transarctica	DV	59,90DM
Tubular Worlds	??	in Vorb.
UFO	DV	69,90DM*
Whales Voyage	DV	64,90DM
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

AMIGA CD 32

Titel		Preis
Alienbr. Sp. E.+Qwak	DA	49,90DM
Arabian Nights	DV	49,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM*
Banshee	DA	54,90DM
Battle Chess	EA	54,90DM
Battletoads	DA	49,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	54,90DM*
Brian the Lion	??	in Vorb.
Brutal Football	??	in Vorb.
Bubba'n Stix	DA	59,90DM
Bump´n Burn	DA	54,90DM
Cannon Fodder	DA	59,90DM*
Chaos Engine	DA	59,90DM
Chuck Rock	DA	34,90DM
Deep Core	DA	49,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
Disposable Hero	DA	59,90DM
Donk	DA	59,90DM
Elite 2	DV	59,90DM
Emerald Mines	DA	34,90DM
Fields of Glory	DV	64,90DM*
Fire & Ice	DA	49,90DM
Formula One GP	DA	in Vorb.
Fury of the Furries	DA	59,90DM
Gunship 2000	DA	69,90DM
Heimdall 2	DA	64,90DM
Impossible Mission	DA	64,90DM
Int. Sensible Soccer	DV	49,90DM*
James Pond 3	DA	64,90DM
Jurassic Park	DV	64,90DM*
Kick off 3	DV	in Vorb.
Kingpin	DA	in Vorb.
Labyrinth of Time	EA	59,90DM
Lemmings	DA	49,90DM
Liberation	EA	64,90DM
Liverpool	DA	in Vorb.
Lost Vikings	EA	54,90DM
Lotus Triology	DA	59,90DM
Mean Arenas	DA	49,90DM
Mega Race	DA	in Vorb.
Morph	DA	49,90DM
Naughty Ones	DA	49,90DM
Nigell Mansell	DA	in Vorb.
Out to Lunch	DA	49,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pirates ! Gold	DA	64,90DM
Project X+F 17	DA	49,90DM
Quik	DA	in Vorb.
Second Samurai	DA	54,90DM*
Seek & Destroy	DA	49,90DM
Sensible Soccer	DA	49,90DM
-International	DV	49,90DM*
Simon the Sorcerer	DV	69,90DM
Sleepwalker	DA	59,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM*
Speedball 2	??	in Vorb.
Striker	DA	59,90DM
Superfrog	DA	34,90DM*
TFX	DA	69,90DM*
The Chaos Engine	DA	59,90DM
The Lost Vikings	EA	59,90DM
Theme Park	DV	in Vorb.
Total Carnage	DA	64,90DM
Ufo	DV	64,90DM*
Ultimate Body Blows	DA	59,90DM
Universe	??	in Vorb.
Trolls	DA	59,90DM
Zool	DA	59,90DM
Zool 2	DA	59,90DM

Was will man mehr???



Faire Preise und einen tierisch schnellen Liefer-service!!!

Aufstand der Insekten

Was passiert, wenn zwei Gruppen von Insekten in einem Imbiß leben und es nur eine Tüte Pommes gibt? Klar: Die Kriegstrommeln werden aufgestellt. Max die Motte prügelt sich mit Günther Grashüpfer, und Alfred Ameise schmeißt lustig Bomben ins Handgemenge.

BATTLE BUGS

PC (386/25, VGA, Maus), **120 DM**, Hersteller: **Sierra**, USA, Muster von: **Hersteller**.

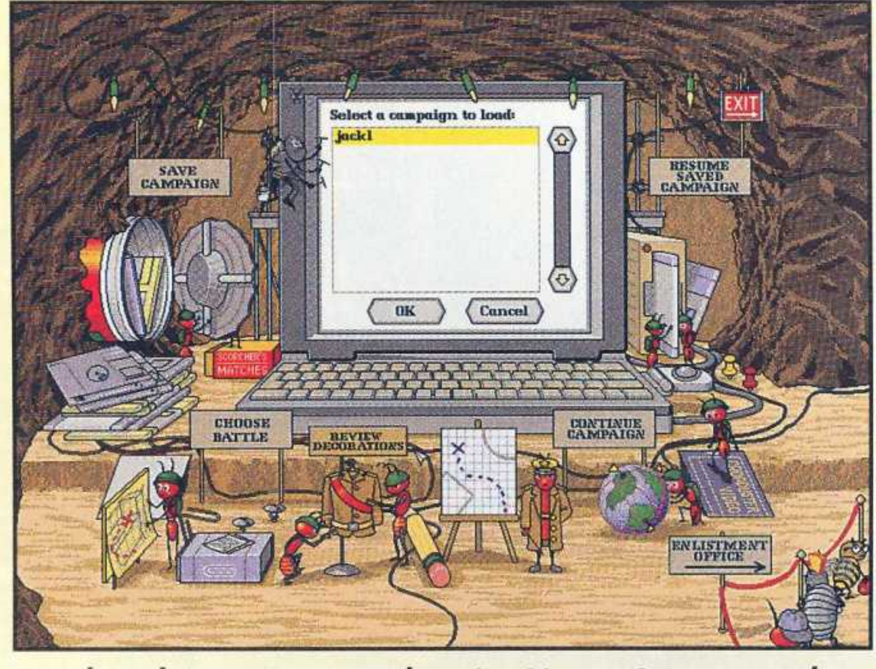
Normalerweise machen die Leute von Sierra ja keine Experimente, aber was sie mit **Battle Bugs** auf den Tisch gelegt haben, geht wirklich in die Richtung urkomische Satire.



▲ *Man übt sich im Bombenwurf, aber Achtung: Ein radioaktiver Toaster ist in der Nähe*

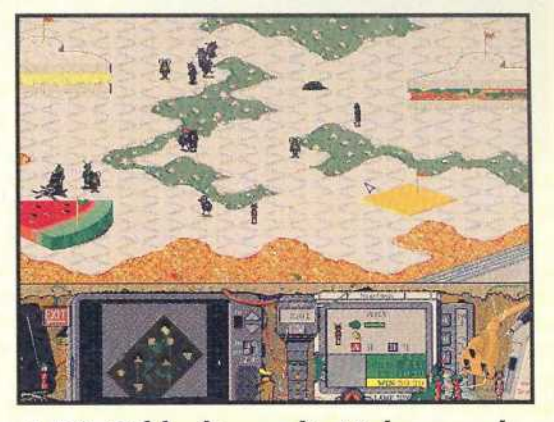


▲ *Der General erklärt vor jeder Mission die Lage im Insektenhauptquartier*



▲ *Schon das Optionsmenü hat eine Menge Gags versteckt*

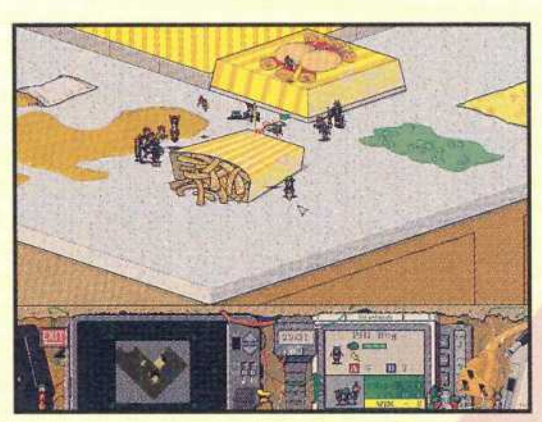
Im großen und ganzen ist der neue Sierra-Output eine Mischung aus *Sim Ant* und *Battle Isle*. Doch den Ernst einer handgreiflichen Auseinandersetzung haben die Jungs aus Kalifornien einfach vergessen. Hier morden keine Roboter oder Soldaten, sondern Ameisen, Grashüpfer, Wespen, Motten, Käfer und einige andere aus der Gruppe lästiges Viehzeug. Die Schlachtfelder sind die üblichen Orte, an denen Insekten den Menschen ganz gemein auf den Zeiger gehen können: Picknickplätze, Küchen, Imbisse, Keller und Eßtische.



▲ *Die Schlacht um die Melone und das Käsesandwich ist im vollen Gange*

Zu Beginn einer jeden Schlacht steht ein Briefing, in dem ein General mit Hilfe eines Diaprojektors die Lage erklärt, strategische Ziele zeigt und den Truppen Mut macht. Auf dem Schlachtfeld in Hi-Res-Grafik stehen sich dann die Truppenteile gegenüber. Ameisen und Käfer stellen die Fußtruppen, Wespen und Moskitos sind die Luftwaffe, und Wasserläufer bilden die Marine.

Insgesamt 22 verschiedene Viecher stehen zur Verfügung, wobei jedes seine ganz speziellen Eigenschaften hat. So kann die Spinne mehrere Gegner gleichzeitig angreifen, während die Biene die Rolle des strategischen Bombers übernimmt. Einige der Fußtruppen haben in ihrem Sturmgepäck diverse Hilfsmittel, die sie auf den Feind schleudern können. Vor allem die Ameisen können mit Bomben, Feuerwerkskrachern, Raketen, Steinen, Gift und Käse ordentlich ins Geschehen eingreifen.



▲ *Fast wie eine Horde Kinder bei Burger-Donald: der Streit um die Pommes*

Kommandiert wird in Echtzeit, der Spieler kann jedoch jederzeit in den Pausenmodus gehen und seinen Truppen neue Befehle geben. Und die Palette des Möglichen reicht von Verteidigung über Angriff und Marsch bis hin zum Transport und Bombenabwurf. Dabei kommt die Maus natürlich voll zum Einsatz.

Sobald die Truppen ihre Befehle erhalten haben, machen sie sich auf den Weg zum Ziel. Selbstverständlich, daß alles in gagreichen Animationen über die Bühne geht. Am unteren Bildrand findet sich die Steuerzentrale mit einem wirklich witzig gelösten Hilfemenü. Das Handy-TV von Fony hat mehrere Kanäle mit informativen Tips und bietet unter anderem auch eine strategische Karte.

Wie bei fast jedem Spiel gibt es natürlich auch bei Battle Bugs etwas zu bekritteln. So ist es in einem Handgemenge mit mehr als zwei Kontrahenten äußerst schwierig, eine einzelne Figur herauszugreifen und sie mit neuen Befehlen zu versorgen. Aber neben aller Strategie steht immer der Humor im Vordergrund, und da hat Sierra volles Programm zugeschlagen.

Nach knapp zwei Dutzend dieser hanebüchenen Schlachten um Pizzen, Käsesandwiches und Pommes ist die Langzeitmotivation zwar schon einigermaßen hinüber, aber bis dahin darf eben ordentlich gelacht werden. Genau das gibt bei mir immer einen Bonus. Und der Zweispielermodus ist natürlich auch nicht zu verachten.







Kampf dem Nachtisch

DESERT FIGHTER

SuperNES, ca. 130 DM, Hersteller: **System 3**, England, Muster von: **Hersteller**.

Zuletzt durften sich SNES-Piloten bei Desert Strike mit einem Hubi gegen den Aggressor zur Wehr setzen. **Desert Fighter** ist ganz neu, nicht von Electronic Arts – und sieht trotzdem ganz schön abgekupfert aus.

Desert Strike war ein isometrischer Hubi-Simulator, bei dem hauptsächlich Baller-Action gefragt war, und der Kultstatus unter den Fans erreichte. Nun wird das Thema wieder aufgegriffen, und zwar von **System 3**. Statt des Hubis düst man diesmal jedoch mit einer F16 über die Dünen.

Bis auf geringe Änderungen in der Grafik gleicht das Game seinen Vorbildern der Electronic-Arts-Strike-Serie wie ein Ei dem anderen. Als Angehöriger der amerikanischen Streitkräfte erhält man gezielte Aufträge zum Ausradieren gegnerischer Verteidigungsstellungen. Auf einer Einsatzkarte plant man die taktisch günstigste Flugroute, und los geht's. Der Fight beginnt in der Wüste und endet in der Hauptstadt mit der Zerstörung des gegnerischen Hauptquartiers.

Die Grafikaction ist zügig und überschaubar, und der Schwierigkeitsgrad steigert sich allmählich, je besser der Spieler wird. Abzüge gibt's nur für die geklaute Idee, aber dafür kräftig. Ansonsten ist das Game durchaus gelungen. Von der Strike-Serie gibt's drei Folgen mit jeweils dem gleichen Inhalt, und die verkaufen sich gut. ■

Arndt Grass



◀ *Explosionen zum Dessert, äh... – Desert. Wohl bekomm's!*

In der Wüste hat's nicht nur 'ne ganze Menge Sand, sondern auch jede Menge Feinde in Form von machthungrigen Diktatoren...





Kaum ein Spieledesigner kann auf so viele Mega-Erfolge zurückblicken wie Sid Meier. Kult-Klassiker wie Pirates, Railroad Tycoon und Civilization lassen darauf hoffen, daß auch das neueste Game von Sid ein innovativer Volltreffer ist.

COLONIZATION

PC, ca. 120 DM, Hersteller: **Microprose**, Muster von: **Hersteller**.

Wir ziehen in die Kolonien



▲ Dein Päckchen nach drüben nicht vergessen!

▲ Was geht ab im Aussiedlerdorf?

Eigentlich wollte Kolumbus ja nur eine Abkürzung nach Indien finden, aber da er sich auf dem Seeweg mächtig verfranst hatte, landete er in Amerika. Nun wird ja nicht jeden Tag ein neuer Kontinent entdeckt, und so stellte sich natürlich die Frage, was man wohl damit anfangen sollte. Irgendwer kam dann auf die glorreiche Idee, daß man ja dort siedeln, und alles, was man so zum Leben brauchen würde, durch Plünderei und Brandschatzen von den primitiven Ureinwohnern Amerikas, auch Indianer genannt, haben könnte.

So oder ähnlich entstanden zahlreiche Kolonien der verschiedensten europäischen Länder, und die "Zivilisation" hielt ihren Einzug auf dem Kontinent jenseits des Meeres. Seit der Unabhängigkeitserklärung ist Amerika ein eigenständiges Land und beliefert seine ehemaligen Kolonialherren nun mit Big Macs und Cola.



◀ Die Indianer sind voll unter Kontrolle

Doch der Weg vom gerade kolonisierten Kontinent bis zum Fast-Food-Produzenten ist ein langer und soll vom Spieler in mühsamer Kleinarbeit selbst beschritten werden. Zu Beginn des Spiels dümpelt der Spieler mit einem Schiffchen voller Kolonisten auf hoher See herum. Da man sich ja in dem neu-



▲ Eines unserer Handelsschiffe bringt Fracht aus Kolumbien

en Land eh noch nichts kaufen kann, hat der Spieler außer dieser Manpower nichts an Kapital zur Verfügung. Als erstes gilt es, einen geeigneten Landeplatz an der Küste zu finden.

Wie schon bei Civilization kann man eine von vielen vorgefertigten "Welten" spielen oder per Zufallsgenerator eine eigene Welt erschaffen. Außerdem muß man sich darüber im klaren sein, welcher Nation die Kolonisten angehören sollen. Glücklich gelandet, kann man mit der Gründung der ersten Kolonie beginnen. Auf der Landkarte sieht man immer nur die Flächen, die schon "entdeckt" wurden. Dieses Verfahren hat sich bei Civilization bereits bestens bewährt. Der Spieler ist von jetzt an damit beschäftigt, neue Kolonien zu gründen, Waren zu produzieren, Handelswege aufzubauen und sich mit Feinden herumzuprügeln. Ein Teil der produzierten Güter wird in den eigenen Kolonien verbraten, den Rest schickt man an die Heimatnation, um ihn gegen andere, dringend benötigte Dinge einzutauschen. Der Clou bei Civilization war das Entwickeln von neuen Technologien und Erfindungen. Bei Colonization geht es mehr um den diplomatischen Umgang mit Ureinwohnern und Heimatnationen. Jedem Bewohner der Kolonien kann ein Beruf verpaßt werden, man muß aber ein Gleichgewicht bei der Verteilung der zwanzig möglichen Berufssparten erreichen. Irgendwann hat man dann das ganze Land kolonisiert und auch einige große Staatsmänner hervorgebracht. Man sollte sich dann an die Ausarbeitung einer eigenen Verfassung und Unabhängigkeitserklärung machen. Danach wird's knallig, denn die Heimatnation ist von diesem Vorhaben natürlich gar nicht begeistert. In einem ziemlich heftigen Krieg muß man den eigenen Forderungen nochmals Nachdruck verleihen.

Nix Neues

Colonization reiht sich in eine lange Reihe von Kolonien-Sims ein. Ob man so etwas nun lieber irgendwo im Weltraum betreibt oder auf dem Heimatplaneten, es gibt bereits reichlich Material in dieser Richtung. Den erwarteten Meierschen Innovationsschub sucht man vergebens, daher trotz prima Spiel kein Hitstern.

Ein großes Lob geht aber an die Entwickler für die akribische Recherchearbeit, die dem Ganzen einen stimmigen Hintergrund und einen gewissen Lerneffekt gibt.


Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	11
Atmosphäre:	11
Idee:	7

Was'n los, Sid? Gehen Dir die Ideen aus?



CALL AND PLAY

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Ladenpreise Variieren!!!!!!

Versandtelefon Mo.-Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr



Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

PC 3,5 "

Titel	Version	Preis
1942 Pacific Air War	DA	89,95
A- Train	DV	39,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aces over Europe	DV	69,95
Across the Rhine	DV	x89,95
Al Quadim	DV	79,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Anstoss W.C.	**DV**	**49,95**
Archon Ultra	DV	79,95
Aufschwung Ost	DV	64,95
Battle Bugs	DV	67,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle Fild Creat.	DA	69,95
Battletoads	DA	x59,95
Bazooka Sue	DV	x87,95
Beneath the Steel Sky	DV	69,95
Betrayal at Krondor	DV	69,95
Big Sea	DV	67,95
Bloodnet	DA	x87,95
Bloodstone	DA	59,95
Breakline	DA	47,95
Bundesl.M.Hattrick	DV	74,95
Bundesl.Manag. 2.0	DV	67,95
Burning Steel 2	EV	69,95
Burning Steel 2	DV	x84,95
Burntime	DV	79,95
Cannon Fodder	DV	59,95
Chaos Engine	**DA**	**54,95**
Caribian Desaster	DV	x79,95
Chartbreaker	DV	x67,95
Christoph Kolumbus	DV	79,95
Colonization	DV	x89,95
Comanche	DV	84,95
Comanche Data 2	DV	49,95
Cool Spot	DA	54,95
Creativ Writer	DV	124,95
Dark Legions	EV	64,95
Dark Sun	DV	79,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Das schw.Auge 2	**DV**	**74,95**
Day of Tentacle	DV	84,95
Death or Glory	DV	79,95
Delta 5	DV	x79,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	x74,95
Die Siedler	**DV**	**74,95**
Dune 1	DV	34,95
Dune 2	DV	59,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Eishockey Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	EV	67,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Empire Soccer	DV	54,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 3	DV	77,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F 14 Fleet Defender	DA	89,95
Fantastic Dizzy	DV	59,95
FIFA Soccer	**DV**	**64,95**
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Freddy Pharkas	DV	67,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Goal	DV	39,95
Gobliins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Harpoon 2	EV	74,95

Achtung ! Neuer Service !!!

Sie sind Neueinsteiger oder haben es satt, das erfolgreich installierte Spiele einfach nicht starten, weil die Konfiguration des PC`s geändert werden muß ? Jetzt kein Problem mehr !!!
Für 10,-DM erstellen wir für Sie eine passende " Bootdiskette ".
Diesen Service bieten wir Ihnen selbstverständlich auch für Spiele, die Sie nicht bei uns erworben haben. Bei Interesse einfach kurz eine unserer Versandnummern wählen. (gültig nur für DOS 5.0 und 6.2)

Titel	Version	Preis
Heimdall 2	DV	74,95
Hexx , Heresy Wizz.	DA	67,95
In Extremis	DV	67,95
Inca 2	DV	84,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Racing	DA	49,95
Indy Jones 4 Advent.	DV	47,95
Ishar 3	DV	64,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Legend Kyrandia 2	DV	67,95
Links 386 Pro	DA	89,95
Links Course je	EV	44,95
Lotus 3	DA	59,95
Lukas Classic Adventure Compilation bestehend aus: o Indiana Jones 3, o Loom, o Maniac Mansion, o Monkey Island 1, o Zack Mc Kracken	DV	99,95



Titel	Version	Preis
Lure of the Temptres	DV	39,95
MAD News	**DV**	**79,95**
Mad TV	DV	35,95
Magic of Endoria	DV	79,95
Master of Orion	DA	89,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Mortal Combat	DA	49,95
Outpost	**DA**	**67,95**
Outpost	DV	x67,95
Overlord	EV	67,95
Oxyd Magnum	DV	x47,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pacific Strike Speech	DA	34,95
Pinball Dreams	DA	59,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Premier Manager 2	EV	x59,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95
Railway Challenge	DV	67,95
Rallay	DV	64,95

Bundesliga Manager Hattrick DV nur 74,95

Titel	Version	Preis
Ravenlooft	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	74,95
Robinsons Requiem	DV	59,95
Rüsselsheim	**DV**	**64,95**
Sam & Max	DV	84,95
Sens.Soccer Intern.	DV	39,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sim Ant	DV	34,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000 Data	DV	34,95
Sim Earth	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DV	84,95
Sleepwalker	DV	29,95
Soccer Kid	DA	67,95
Space Quest 5	DV	64,95
SSN-21 Seawolf	DV	69,95
Star Trek 2	**DV**	**79,95**
Starlord	DV	89,95
Strike Comander	DA	84,95
Striker	EV	66,95
Stronghold	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar2050 Data	DV	x47,95
Syndicate	DV	69,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	DV	x87,95
T.F.X.	DV	79,95
Terminater Rampage	DA	67,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DA	74,95
Trivial Pursuit	DV	29,95
Tubolar Worlds	DA	67,95
U.F.O. Enemy Unk.	DV	89,95
Ultima 8	DV	74,95
Ultima8-Lost Vale	DV	i.V.
Victory at Sea	EV	x79,95
Warlord 2	EV	79,95
Warlord 2 Data	EV	69,95
Werewolf KA 50	DA	x67,95
Wing Armada	DA	x69,95
Wings of Glory	DA	x87,95
World Cup USA 94	DV	59,95
World War 2	DA	77,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	29,95
X-Wing	DA	84,95
X-Wing Data B-Wing	DA	39,95
X-Wing Upgradekid-	DV	49,95

PC-CDRom

Titel	Version	Preis
10 Jahre Interplay- 10versch.Titel	DA	89,95
11th Hour	DA	x114,95
7th Guest	DA	94,95
Aces of the Deep	DV	x79,95
Aegis:Guard.o.Fleet	DA	x87,95
Alone in the Dark	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	x84,95
Anstoss+World Cup	DV	84,95
Archon Ultra	DV	67,95
Battle Chess SVGA	DA	89,95
Battle Isle 2	DV	84,95
CD Battle Isle 2 Data	**DV**	**47,95**
Beneath Steel Sky	DV	79,95
Bloodnet	DA	x87,95
Burning Steel 2	DV	i.V.
Burning Steel 2	EV	67,95
Burning Steel 1 incl. Editor- Data Shiffe/Amerika	DV	87,95
Burntime	DV	79,95
Caribian Desaster	DV	x87,95
Campaign 1	DV	79,95
Castles 2	DA	x79,95
Comanche incl.Data 1+2 plus 10 Bonusmissionen	DV	89,95
Critical Path	DV	99,95
Cyber Race	DV	87,95
Daemonsgate	DA	69,95
Dark Sun	DV	79,95
Das schw. Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizer	DV	87,95
Der Planer+Data	DV	84,95
Diggers	DV	67,95
DOOM Utilities	EV	39,95
CD DOOM 2	**EV**	**i.V.**
Dragon Lore	DV	x67,95
Dragonsphere	DA	87,95
CD Dreamweb	**DV**	**74,95**
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Erben der Erde	DV	79,95
Eye of Beholder 1 - 3	DV	87,95
Fabtasy Empire	EV	67,95
Falcon Gold	DA	89,95
FIFA Soccer	DV	x67,95
Form.One Grand Pr.	DA	59,95
Gabriel Knights	DV	79,95
Gobliins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
History.Line 14-18	DV	59,95
Inca 2	DV	99,95
CD Inferno	**DV**	**x89,95**
Iron Helix	DV	79,95
Journeym.Project	DV	67,95
Jurrasic Park	DV	64,95
Kick OFF 3	DV	54,95
Kings Quest 5	DA	79,95
Kings Quest 6	DA	79,95
Labyrinth o. Time	EV	69,95
Lands of Lore	DV	89,95
Larry 6	DV	67,95
Lord of Midnight	DV	x79,95
Lost in Time	DV	87,95
Lukas Clas. Advent: Indiana Jones 3 / Loom, Maniac Mans.1/ZackMc Krakken	DV	99,95
Lukas Flight Class.: Battlehawk 1942, Their finest Houer+Data, Secret Wappon of the Luftwaffe + 4 Missionsdisketten	DA	79,95
Mad DocMc Cree 2	EV	84,95

PC-CDRom

Titel	Version	Preis
Mad News	DV	x84,95
Mega Race	DV	67,95
Might & Magic 1 - 3	DV	87,95
NHL Hockey 95	DA	x79,95
CD Myst	**DA**	**87,95**
Outpost	DV	x79,95
CD Pinball Del.	**DA**	**67,95**
Quantum Gate	EV	99,95
Quest for Glory 4	DV	x79,95
Rasenmähermann	DV	84,95
Ravenloft	EV	79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Reunion	DV	x69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Rise of the Robots		i.V.
Sabre Team	DA	67,95
Saga of Aces Compilation - enthält : o Roter Baron + Data, o Aces of Pacific + Data, o Aces over Europe	DA	x84,95
CD Sam & Max	**DV**	**89,95**
Sens.Soccer intern.	DA	34,95
Shadow Caster	DA	89,95
Sim City	DV	x84,95
CD Simon the Sorcerer "mit komplett deutscher Sprache"	**DV**	**79,95**
Space Hulk	DV	79,95
Space Quest 1 - 5	DV	x87,95
Starlord	DV	89,95
CD Star Trek 1	**DV**	**84,95**
Strike Commander incl. Operation und Speech	DA	84,95
Subwar 2050	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95
T.F.X.	DV	84,95
The Hidden Below	DA	67,95
The Horde	EV	79,95
CD Theme Park	**DV**	**74,95**
Tie Fighter	EV	x79,95
Tornado+Mission	DA	92,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 7 Bundle	DA	94,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	x104,95
Universe	DA	x69,95
Who shot Jonny R.	EV	89,95
CD Wing Armada	**DA**	**x79,95**
Winter Olympics	DA	72,95
Wizardry 6 + 7	DA	87,95
Wolfpack	DV	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Zeppelin	DV	x87,95

Gravis Game - Pad 45.95
Gravis Joystick Anal.Pro 77.95

Original Soundblaster Pro Stereo **179.-**

Original Soundblaster Pro 16 BASIC **219.-**

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

Inland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM(Zuststellgebühr schon incl.) zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.

Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version

X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Preisliste kosenlos !!!!

HOMERUN

R.B.I. '94 BASEBALL

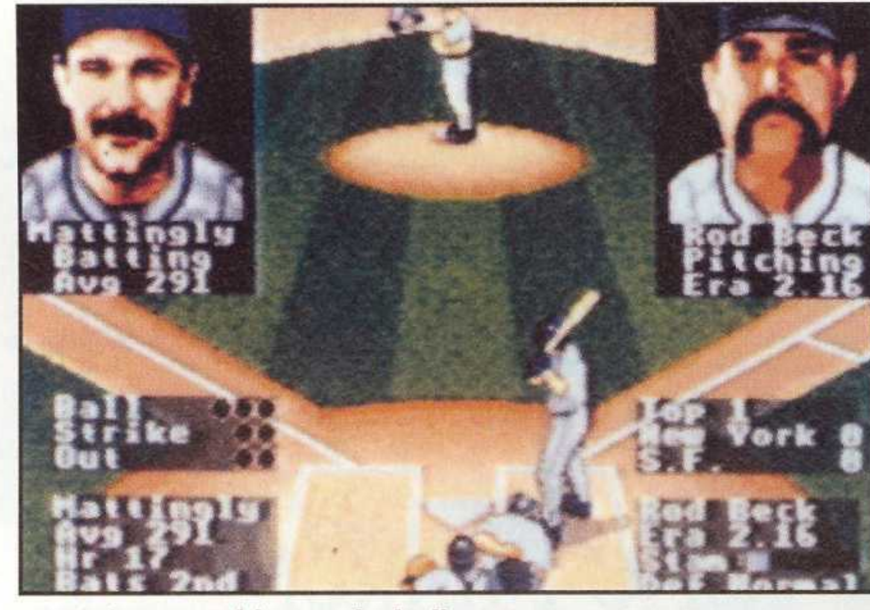
Mega Drive, **129,95 DM**, Hersteller: **Tengen**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Gibt es etwas Amerikanischeres als Baseball? Egal, man muß nicht schon zum Frühstück Hamburger essen, um RBI '94 zu mögen.

Am Anfang des Spiels "RBI '94" steht die Verwirrung – zumindest dann, wenn man in den Baseball-Regeln nicht sattelfest ist.

Kurzanleitung: Eine Mannschaft kontrolliert das Feld und wirft den Ball in Richtung des Typs mit dem Schläger. Der gehört zur anderen Mannschaft und versucht, den Ball so zu treffen, daß ihn die Mitstreiter des Werfers nicht fangen, denn dann können seine Mitspieler bis zum nächsten "Mal" laufen. Haben sie alle Male abgeklappert, gibt's einen Punkt. Sind sie zu langsam und die Gegner haben den Ball, bevor sie am Mal in Sicherheit sind, müssen sie Leine ziehen. Und wenn das zu oft passiert ist, wird gewechselt.

Das erste, was gelernt sein will, ist, den Ball kräftig durch die Lüfte zu pfeffern. Um die Spieler, die sich da abmühen, von Mal zu Mal zu wetzen, kümmert man sich anfangs noch wenig. Sie schaffen bei mickrigen Schlägen meist nicht einmal den Weg zum ersten Mal, und deswegen werden ziemlich schnell die Seiten gewechselt. Etwas mehr Übung erfordert es, den geschlagenen Ball möglichst rasch aufzufangen. Erst nach und nach lernt man die vielen kleinen Details zu schätzen, an die die Programmierer gedacht haben: fiese Tricks wie das Anspucken des Balls, damit er vom Schläger abprallt, oder sich heimlich ein Stück vom "Mal" wegschleichen, um den Weg zu verkürzen usw.



▲ *Ein harter Schlag ist die halbe Miete*

Alle Spieler der amerikanischen Baseball-Liga sind in digitalisierter Form vorhanden. Lustig – wenn Baseball nicht so ein cooles Game wäre, hätte ich fast "herzallerliebst" gesagt – sind die kleinen Bildsequenzen, wenn die Spieler beispielsweise kopfüber nach dem Ball hechten. Einziges Manko des ansonsten prächtigen Games ist die ohrenbeleidigende Dudelmusik.



Urteil: 10 — GUT

Grafik:	9
Sound:	6
Ablauf:	11
Realitätsnähe:	11
Steuerung:	10

Gelungene Simulation eines noch nicht ganz ausgelutschten Themas



Schlagt Euch drum!

Segas neues Motto: "Haudrauf ist uns nicht haudrauf genug"! Also versucht man mit STREETS OF RAGE 3, einer erfolgreichen Serie neue Glanzlichter aufzusetzen.

STREETS OF RAGE 3

Mega Drive, **149,95 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega Deutschland**.

Die Story von **Streets of Rage 3** ist so banal, daß sie sicherlich niemanden ernsthaft interessiert. Deshalb nur ganz kurz: Held Axel Stone tritt gegen ein Syndikat an, das die Stadt terrorisiert. Das wichtigste ist: Prügeln!

Wie schon bei den Vorgängern – und unzähligen anderen Games dieser Art – führt der Weg durch die nicht ganz so edlen Viertel einer Großstadt. Dort lauern dann auch die bösesten Buben, Hooligans und Punks, und natürlich dürfen auch die obligatorischen Leder-Ladies mit ihren ebenso obligatorischen Peitschen nicht fehlen. Die werden von unseren Helden (man kann allein oder zu zweit spielen und hat die Auswahl zwischen vier Kämpfern) alle umgenietet, bis unsere Good Guys selbst ins Gras beißen.



▲ *Kampf dem Kampf-Kanga!*

Alles schon dagewesen, und die Neuerungen müssen mit der Lupe gesucht werden. Da ist die Kraft-Anzeige im Bildschirmmittelpunkt – je mehr Power sie anzeigt, desto stärker fällt der Spezialschlag aus. Ein paar Gags hier und da, die allerdings eher grafischer als spielerischer Natur sind, und das wohl erste kämpfende Känguruh der Softwaregeschichte kommen hinzu. Letzten Endes gibt's noch einen Modus, bei dem zwei Spieler im Zweikampf gegeneinander antreten können.

Das Ganze ist o.k. für zwischendurch, aber auf Dauer nicht so der Reißer: Die einzelnen Kampftechniken sehen zwar genial aus, sind aber doch eher aus der Rubrik "Hau drauf" und verlangen eher einen schnellen Finger als raffinierte Technik. Die Hintergrundbilder sind gelungen. Etwas enttäuschend fällt dagegen der Sound aus: Vor allem die Musik ist nicht gerade hitverdächtig. Den Schwierigkeitsgrad hat man nicht allzu hoch angesetzt; in dieser Beziehung ist das Spiel gut gemacht und bringt Fans des Genres eine Menge Fun. Wer sich aber große Neuerungen gegenüber dem Vorgänger erhofft, wird enttäuscht.

Urteil: 8 — NA JA

Grafik:	10
Sound:	7
Ablauf:	10
Dauerspaß:	7
Idee:	1

Aller guten Dinge sind drei

CEDRIC

Amiga (1 MB RAM), **79,95 DM**, geplant für: **Amiga CD32**, Hersteller: **Max Design**, Muster von: **Hersteller**.

Barfuß im Park

Wenn man in einem Königreich lebt, dann ist der König des Reiches nicht nur reich, sondern auch mächtig. Und alle seine Untertanen lieben und verehren ihn – sonst gibt's was auf die Rübe. Wird das Zepter des Königs gestohlen, dann geht man tunlichst hinaus in die Welt und holt es wieder. Gelle?

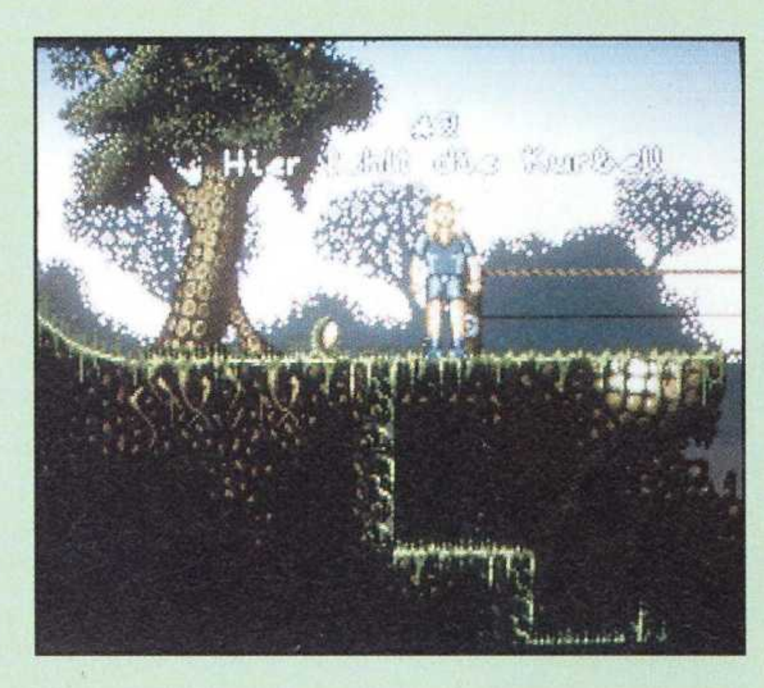
Cedric ist ein Untertan. Königstreu und gottesfürchtig wird er auf die Reise geschickt, um das gestohlene Zepter, die Würde seines Landesherren, wiederzubeschaffen. Hätte er vorher gewußt, worauf er sich einläßt, wäre er wahrscheinlich zum Rebellen geworden.

Nach dem Namen des Helden wurde auch ein neues Jump'n'Run benannt, gut gewürzt mit einer nicht zu knappen Prise Abenteuer, herausgebracht von Max Design. Ihr müßt die Figur des Cedric durch eine Welt lenken, die aus Dschungel und seltsamen bewohnten Gebieten besteht. Man steuert Cedric mit dem Joystick, allerdings werden Gegenstände, auf die man während der Reise trifft, nicht automatisch in den Fundus übertragen. Statt dessen muß man nun mittels Leertaste zwischen dem "Lauf-Modus" und dem "Kombinier-Modus" hin- und herschalten. Beim Kombinieren werden die (durch eine Gedankenblase angezeigten) Dinge aufgenommen, untersucht und in Relation zu anderen Gegenständen gebracht.

Cedric baut sehr stark auf dem Lösen von Rätseln auf. Wenn Ihr zum Beispiel eine Kurbel findet, so kann die an einem Brunnen oder einer Hängebrücke fehlen, Ihr müßt sie also dorthin transportieren. Beim Rennen und Springen müßt Ihr eigentlich nur den Gefahren ausweichen, die sich in Gestalt von mörderischen Blumen und Tieren zeigen.

Cedric stammt von einem österreichischen Programmierteam, das bis jetzt vor allem durch Demos für den Amiga bekannt geworden ist. Die Profis aus dem Alpenland haben ihre Erfahrungen mit den Demos in Cedric eingebaut. So besticht das Game vor allem durch eine detailreiche Grafik und sauberes Scrolling in alle Richtungen.

Vom Spiel her erinnert das Ganze stark an *Shadow of the Beast*, was allerdings nicht schadet. Cedric läuft nach Bekunden der Programmierer auf allen Amigas mit mindestens 1 MB RAM. Getestet habe ich es auf einem A3000 (Kick-File OS3.1) und einem A1200 (OS3.0). Bei den AGA-Maschinen kommen Extra-Features zur Geltung, darunter mehr Farben und ein verfeinertes horizontales Scrolling. Es gibt zwar nur neun Levels – die sind jedoch recht groß und ausgesprochen unfreundlich. Wer nicht weiterkommt, sollte deshalb genau auf das achten, was Cedric oder andere Bewohner zu erzählen haben.



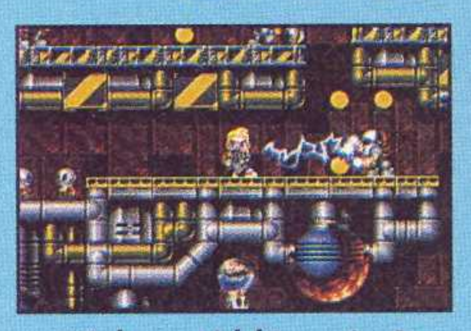
◄ *Es wandert hier der Wandersmann, ...*



► *...bis er dann nicht mehr wandern kann*



Blechbüchsenarmee



▲ *Wie komm' ich hier weiter?*

> Wenn ich in ein Kaninchenloch schaue, dann sehe ich – ein dunkles Loch. Wenn der kleine Ruff reinschaut, sieht er eine andere Welt.

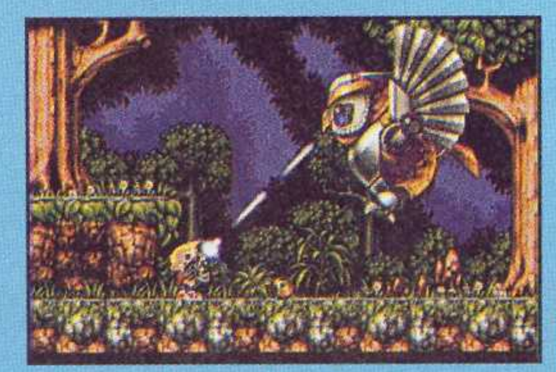
RUFF'N' TUMBLE

Amiga, ca. 70 DM, Hersteller: **Renegade**, England, Muster von: **Hersteller**.

Der kleine Ruff sieht einem gewissen Dennis nicht unähnlich und scheint auch aus dem gleichen Holz geschnitzt zu sein. Umherstreunen, Unfug treiben und sich den Tag nie langweilig werden lassen – das scheint das wichtigste Bestreben dieses Minihelden zu sein. Als er eines Tages dann durch Zufall – seine Spielkugel ist verschwunden – in ein Kaninchenloch fällt, passiert Unglaubliches. Er taucht in einer völlig fremden Welt auf.

Hier regiert der böse Doktor Destiny mit Hilfe seiner Tinhead-Armee. Diese Blechbüchsenkasper sehen aus wie die Roboter aus einem dieser unfreiwillig komischen Sci-fi-Schinken aus den 50ern, haben aber die unangenehme Eigenschaft, scharf zu schießen. Unser kleiner Frechdachs schnappt sich also die erstbeste Wumme und legt los.

Ruff'n'Tumble ist ein ordinäres Shoot'em-Up ohne spezielles Ambiente. Nach der Methode "Hau-drauf-und-Schluß" läuft man durch insgesamt vier Riesen-Levels und schießt, was das Magazin hergibt. Die gegnerische Blechbüchsenarmee braucht einige Zeit, bis sie sich jeweils in einzelne Atome auflöst, dafür bekommt man aber jede Menge Goodies und Extras. Mit Talern, Murmeln und Farbklecksen bessert man nicht nur seine Vitalität, sondern auch das Konto und das Waffenarsenal auf. Extraleben bringen – na ja, Extraleben eben. Die Grafik ist durchwachsen; gesehen haben wir das schon oft.



▲ *Der ist ja zum Fürchten!*

Das Spiel selbst ist etwas für Leute, die auch nach dem 699sten Shoot'em-Up noch dem 700sten entgegenfiebern.

Mit HD-Installation ist es mal wieder Essig, auf meinem A3000 mit Kickfile war "NoGo" zu lesen, aber auf meinem 1200er lief das Game. Auf der Schwierigkeitsskala schwebt Ruff'n'Tumble ziemlich weit oben; Schuld daran sind vor allem die äußerst lästigen Blechkameraden, die zu allen Gelegenheiten auftauchen. Hat man dreimal einen Treffer kassiert, heißt das, daß man unwiederbringlich einen von drei Löffeln abgibt.

Zugute halten kann man dem Spiel allerdings, daß es eines von der Sorte "laden und spielen" ist. Mit Joystick oder Joypad ist die Sache einem Konsolen-Game nicht unähnlich. Falls Ihr Euch über die Bewertung wundert: Obwohl der Text eher nach "wie immer" aussieht – das Teil ist halt gut. Wenn's schlecht gemacht wäre, würde ich meckern.



Eins von vielen Shoot'em-Ups für die "Freundin"...

Es ist soweit: DOOM II ist da. Hersteller id verspricht in dieser Episode die Hölle auf Erden. Wie lange es wohl dauert, bis auch die neue Edel-Ballerorgie indiziert wird?

Index voraus!

DOOM II – HELL ON EARTH

PC (386DX40, unterst. SoundBlaster, (Pro, AWE 32), General Midi, Sound Canvas, PAS, GUS, AdLib), **ca. 80 DM**, Hersteller: **id Software**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Das Warten hat ein Ende: Nachdem schon der erste Teil nahezu die gesamte Bevölkerung in fanatische Gegner und Fans der 3D-Metzelei spaltete, setzt Hersteller id jetzt dem Ganzen die Krone auf. **Doom II** soll, so der Untertitel, nun "die Hölle auf Erden" bringen. Noch härter, noch schwieriger soll es nun sein, sich den Weg durch die schier endlosen Katakomben zu bahnen.

Mit der Härte jedenfalls hat id völlig recht. Wer die 32 Levels überstehen will, hat ohne Cheat eigentlich nur im "I'm too young to die"-Modus Chancen. Ansonsten hilft selbst der Superblaster unter den maximal sieben verschiedenen Waffen reichlich wenig. Wer einmal im Dauerfeuer der Roboterspinnen gestanden hat und nach drei Sekunden hinüber war, weiß, wovon ich rede.

Neben dem superharten Schwierigkeitsgrad halten sich die Neuerungen allerdings in Grenzen. Das Programm hat weder technisch noch optisch Verbesserungen erfahren. Von der Kontrolleiste bis hin zu den Cheat-Modi – alles blieb beim alten. Und geht es in einem Level mal nach draußen, ist nur der düsterdunkle Himmel einen Blick wert. Wirklich neu ist die doppelläufige Schrotflinte, die kräftig reinhaut, aber leider sehr umständlich nachgeladen wird. Neu sind auch einige schwere Monster und Dämonen, die kräftig an den Lebensprozenten nagen. Aber, mal ehrlich: Kleine Goodies dieser Art machen noch kein eigenständiges Spiel. Interessanter sind da schon die beiden *Wolkenheim-4-C*-Szenarien (Name v. d. Red. geänd.), die in den letzten Levels für neues Feeling sorgen. Und ist der große Oberdämon erledigt, gibt's eine faustdicke Überraschung: In einem besonderen Raum sind vier Commander Keens aufgehängt. Au weia...

Insgesamt aber gilt: Doom II ist nichts anderes als der erste Teil plus neue Levels sowie eine nette Netzwerk- und Modemspiel-Option. Den Fans ab 18 seien deshalb die zahllosen Leveleditoren und Zusatzlevels des indizierten Vorgängers ans Herz gelegt, die als Shareware zu haben sind.

Bitter: Commander Keen als ▼ *Schießbudenfigur*



ANNEHMBAR

Urteil: 8

Kategorie	Wertung
Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	6
Aufmachung:	8
Preis/Leistung:	7

Nix Neues an der Ballerbude: Doom II unterscheidet sich vom Vorgänger nur durch die (noch) fehlende Indizierung.

WORLD WAR II – D-DAY AND MIDWAY

PC (386DX, SVGA, SoundBlaster), **ca. 50 DM**, Hersteller: **Domark**, England, Muster von: **Hersteller**.

Warm anziehen

Flugis aus dem Baukasten: Wie gut ein selbstgestrickter Wolkenfight wirklich sein kann, zeigt das erste Package des Flight Sim Toolkit.

Wer sich auf einen Kriegsflugi einläßt, muß kein Historiker sein, aber starke Nerven haben. Denn wenn die Anleitung den Spieler vollmundig mit "Willkommen im Zweiten Weltkrieg" begrüßt, ist klar, daß es hier nicht um das Grauen des Krieges, sondern um militärische Sandkastenspiele geht. Das Game zu dieser Anleitung heißt denn auch schlicht **World War II** und enthält (der Untertitel läßt es wohl vermuten) zwei Szenarien zur Landung der Alliierten in der Normandie und zum Seekampf im Pazifik.

Nichts Neues also, alles schon mal dagewesen. Und doch ist World War II was Besonderes: Hergestellt wurde es nämlich mit dem *Flight Sim Toolkit*, einem Baukasten für Flugsimulatoren. Das Spiel läuft völlig unabhängig von diesem System, bietet dessen Besitzern aber ein paar Goodies. Denn wer das Package hat, kann nicht nur an den Szenarien und Missionen noch herumbasteln, sondern bekommt überdies neue Flugzeuge, Panzer und andere Objekte für sein Toolkit an die Hand. Dann funktionieren auch das Starten und Landen von bzw. auf Flugzeugträgern und die Bildung von Staffeln für den Luftkampf.

Werden diese Extras nicht genutzt, bleibt ja noch das Spiel in den zwei WK-II-Szenarien. Und da können sich die Features sehen lassen: Je sechs Missionen pro Szenario werden in je einer von insgesamt zwölf verschiedenen Maschinen aller Kriegsparteien abgeflogen.



Er hat gut lachen: Viele Abschüsse (siehe Aufkleber), immer noch am Leben



In Schräglage: Der alte Bomber schmiert dabei nur zu gern ab



Selbstgestricktes für die kalten Winterabende: World War II hält die Finger warm und das Genre am Leben



JAZZ JACKRABBIT

PC (unterst. SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Joystick, Gravis Joypad), **Registrierung: 74 DM**, Hersteller: **Epic MegaGames**, USA, Muster von: **CDV**.



◀ *Balanceakt: Jazz wird leicht schwindelig*

Niedlich ist out, jetzt schlagen die Cartoon-Helden zurück: Das Killer-Karnickel benutzt die Pfoten nur noch für den Pistolenabzug.

Es ist soweit: **Jazz Jackrabbit** räumt auf mit alten Kindermärchen über süße Kaninchen. Das Karnickel von heute ist selbstbewußt, modisch grün und trägt die Pistole immer locker im Halfter. Außerdem lebt das intelligente Kaninchen nicht mehr im Grünen, sondern wuselt auf fernen Planeten herum und bekämpft Schildkröten in gläsernen UFOs.

Verrückt? Jedenfalls nicht verrückter als das richtige Leben. Und in jedem Falle spannender: Das Killerkarnickel Jazz wird von *Epic MegaGames* auf eine abenteuerliche Reise geschickt, die ihresgleichen sucht. Zwar bietet die Shareversion nur drei Episoden à zwei Levels, doch jede Episode hat ihr eigenes Design mit eigenen Gegnern, Hindernissen und Tücken.

Allen Spielstufen gemeinsam ist natürlich das Hüpf- und Laufstyling in bester Plattform-Tradition. Jazz springt auf Bäume und Äste, hangelt sich durch enge Höhlen oder wird wie ein Geschoß durch Röhrenkonstrukte und von Sprungfedern katapultiert. Jazz trifft auf Räume mit pieksenden Stacheln, die nur durch geschicktes Besteigen und Wechseln von schwingenden Kanonenkugeln überbrückt werden können. Das Kaninchen entdeckt sogar an manchen Stellen geheime Bonusräume, da bestimmte Wandteile gar keine Wandteile sind!

Jazz kann sich natürlich auch seiner Feinde erwehren. Um die lästigen Schildkröten, die fliegenden Schwerter oder die punkigen Phantasievögel vom Schirm zu verjagen, kann Jazz seinen Standard-Blasterschuß durch allerlei Zusatzwaffen in eine furchterregende Waffe verwandeln. Zu diesem Zweck müssen einfach die zahllosen Munitionsbläschen abgeschossen bzw. aufgesammelt werden. Denn bis auf den Standardschuß haben alle Waffen nur begrenzte Funktionsdauer, sofern sie nicht wieder aufgeladen werden. Dafür ist es aber ein Genuß, den Flammenbällchen oder dem zweifachen Raketenwerfer bei der Arbeit zuzusehen. Und geht die Munition für eine der Waffen zur Neige oder ist in einer bestimmten Situation einfach eine andere Waffe angebracht, kann diese einfach durch Drücken von <Strg> gewechselt werden.

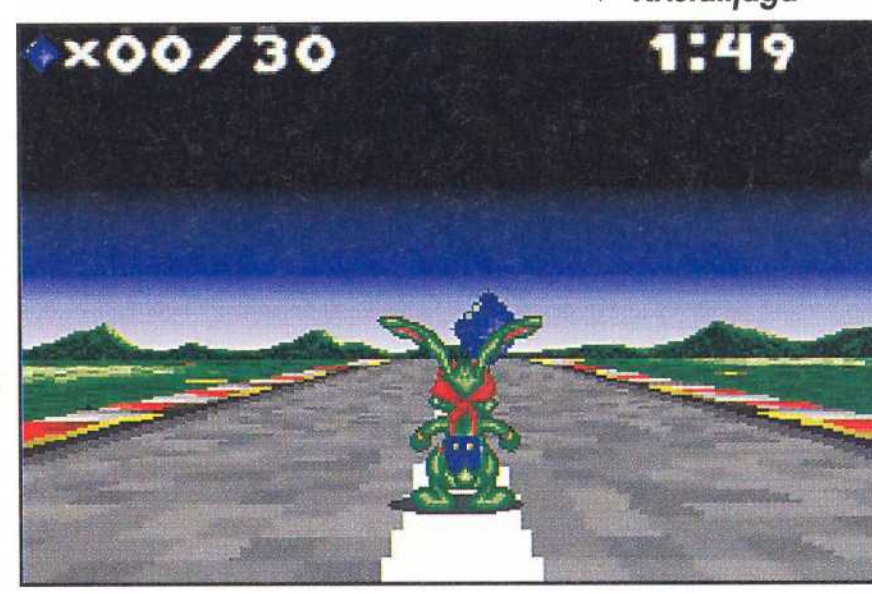
Lohn der Mühe ist natürlich das Erreichen eines jeden Levelendes. Dann nämlich wird abgerechnet: Punkte gibt's für die benötigte Zeit, den Abschuß aller Gegner (Perfect-Bonus) und das Aufsammeln aller Punkte- und Waffen-Sinnbilder.

Als ganz besonderes Bonbon hält Jazz noch ein Bonuslevel bereit, das nach dem erfolgreichen Abschluß jeder Episode in Erscheinung tritt. Dann nämlich findet sich unser Kampfkarnickel auf einer Straße des Glücks wieder, auf der sich Bonuskristalle reihen. Gelingt es nun innerhalb des Zeitlimits, alle Bonuskristalle zu bergen, wird die Aktion mit einem Extraleben belohnt.

Das Bonuslevel ist nicht nur für Punktejäger interessant, sondern zugleich ein technischer Leckerbissen. Denn ganz wie bei den zahlreichen 3D-Ballerspielen (allen voran das indizierte *Wumm*) zoomt die Straße vorbei. Die entsprechende Programmroutine erledigt diese Aufgabe selbst auf langsameren 386ern tadellos und hätte es glatt verdient, zu einem eigenen Karnickelrennspiel umfunktioniert zu werden. Jazz Jackrabbit selbst hat es ohnehin verdient, mit einem Hitstern geküßt zu werden. Denn nicht nur die Bonuslevels, das gesamte Spiel ist motivierend, aufregend und in jeder Beziehung professionell gemacht. Grafik, Sound und die tollen Spielfeatures passen hervorragend zusammen und würden sogar Konsolenspielen zur Ehre gereichen.



▲ *Showdown: Mit Hüpfbomben gegen die Killer-Schildkröte*



Zum Abräumen: Im Bonuslevel geht's auf Kristalljagd ▼





Swift (TP200)

Jetzt gibt es für den Commodore Amiga, C64 und Atari ST Heimcomputer dieses ausgezeichnete Kontroll-Pad mit Turbofeuer!

★ 8-Wege direktionales Daumen-Kontroll-Pad
★ Freihand Autofeuer-Funktion

empf. Verkaufspreis

14.99 DM

Hawk Junior (TP189)

Dieser Analog Joystick für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible, eignet sich hervorragend für schnelle Arcade Action Games!

★ 2 Feuerknöpfe
★ Turbofeuer-Auswahlschalter
★ Automatische Zentrierung
★ Trimmung nicht erforderlich

empf. Verkaufspreis

19.99 DM

SNES Control Stick (TP197)

Dieser SNES Kontroll Stick in ergonomischem Design ist die optimale Ausrüstung für das Super Nintendo Entertainment System!

★ 6 Feuerknöpfe (A,B, X, Y, L, R)
★ Start/Auswahlknopf
★ Unabhängige Turbokontrolle für alle Feuerknöpfe
★ Zeitlupen-Funktion
★ Autofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis

29.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

LEISURESOFT GmbH

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16



Waiting for the Ghost Train

"Wo laufen sie denn?" beziehungsweise "Wo fahren sie denn?" lauten zwei der wichtigsten Fragen, die wir Spielejournalisten uns täglich stellen. Nicht nur, wenn es darum geht, herauszufinden, warum von diesem speziellen Gleis schon seit Monaten nichts Ernstzunehmendes mehr abgefahren ist – wir wollen vor allem wissen, wo der Zug der Zeit langgeht. Dabei helfen uns nicht nur Messen wie die jetzt anliegende ECTS, sondern auch persönliche Kontakte mit allen möglichen Leuten – und nicht zuletzt Eure Feedback-Einsendungen. Ihr könnt uns helfen, nicht neben der Spur herzufahren – durch Eure Briefe, Eure Meckereien, Anregungen, Infos, dummen Sprüche, Bilder und so weiter. Sind Shareware-Entwickler verkappte Erzgauner, die den Suchteffekt armer Spieler (NOCH MEHR LEVELS!!!) skrupellos ausbeuten? Sind die neuen CD-Konsolen für Euch eine Tür zu einem neuen Märchenland oder bloß überflüssiger Hi-Tech-Schnickschnack? Schreibt uns, schreibt uns!
Nicht dabei auf unserem Bild ist übrigens Jürgen: Er kann nämlich keinen Zug vertragen...
Ansonsten: wie immer Redaktion ASM, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege.

Treue Leser

Jambo! Zu Beginn meines Briefes möchte ich Euch für den tollen, interessanten und fetzigen Star-Trek-Bericht danken, indem ich Euch diese schöne (hoffe ich zumindest) Seidenmalerei schenke. *(Anm. d. Red.: Wofür wir uns auch ganz herzlich bedanken. Da steckt 'ne Masse Arbeit drin. – kate*
Schade, daß TNG vorbei ist...seufz! – jb)
Halt! Vorher noch ein paar Sachen:
1. Wo bekommt man in diesem verklemmten Deutschland ein *Wroom*-Update?
2. Im ASM-Bazar bietet Ihr eine 16-Bit-Soundkarte an. Auf dem beiliegenden Bild sieht man aber nur eine 8-Bit-Soundkarte. Wollt Ihr etwa Eure treuen ASM-Leser verOOPSen?
3. Wann habt Ihr endlich den Turrican-3-Soundtrack im Angebot? Und wie sieht's mit dem von Tempest 2000 aus?
4. Nichts gegen Dich, Peter, aber welche Durchschnittsspannweite haben Deine Hosenträger? *(Anm. d. Red.: Peters Reaktion auf diese Frage war zunächst ein betretenes Schweigen, dann ein tiefer Seufzer. Mit sehr viel Mühe konnte ich die Worte "Sicherheitsgurte" und "Immer auf mich" verstehen. – kate).*
5. Ich hätte da noch ein paar SIM-Vorschläge: SIM-Spanner – Nachfolger von SIM-Sex; SIM-Hosenträger – no comment; SIM-Redaktion – nur mit ärztlicher Genehmigung zu bekommen, weil gesundheitsbelastend; SIM-Kate – nur für ganz harte Naturen (wird wahrscheinlich wegen zu großem Stumpfsinnsfaktor indiziert).
6. Könnt Ihr mir nicht die Telefonnummer von dem Mädchen im weißen Jurassic-Park (siehe ASM-Bazar) geben?
Zum Brief von diesem Olaf Schuck (8/94): Stefan, dem hast Du es aber gegeben.
Gruß an Kate, die Tante, die ich nie hatte.



Buzz

(Anm. d. Red.: Na, na, Du hast mich doch schwarz auf grau, ist das etwa nichts? Also Kopf hoch, mein Jungchen, sei mein Lieblingsneffe, und... – nun isses gut! Zu den noch nicht geklärten Fragen:
1. Wahrscheinlich nur in dunklen, unermeßlichen Kanälen, aber es gibt ja bald den Nachfolger. Oder mal eben gen Holland oder so reisen und dort einkaufen. Damit ich keinen Ärger bekomme: Dieser Tip ist an Personen über 18 Jahren gerichtet.
2. Hast Du Bit für Bit gezählt? Ich kenne das von 'nem Bekannten, der macht das abends immer in der Kneipe. Es handelt sich um eine 16-Bit-Karte, okay?
3. Stell Dir mal vor, auf der "Turrican"-CD findest Du Musiken aus Turrican 3 – das hättest Du nicht gedacht, stimmt's? Tempest 2000 – mal schauen!
kate)

ERLEBTE GESCHICHTE TEIL II

OLDTIMER

Die Simulation der Automobilgeschichte von 1886 bis 1929



Sie sind gefordert Oldtimer zu entwerfen, und sich mit Ihrem Automobilkonzern den Herausforderungen des aufkeimenden 20. Jahrhunderts zu stellen. Dabei werden neue Technologien und ein starker sozialer Wandel Ihre alltäglichen Entscheidungen mitbestimmen.

Messen Sie sich in historischen Rennen mit der automobilen und rennfahrerischen Elite jener aufregenden Zeit. Dank moderner Texturemapping-Grafik (PC) wird die Rennfahrt zum furiosen Spektakel.



Nutzen Sie die Möglichkeit, sich im integrierten Multimedia-Lexikon über technische Details, berühmte Persönlichkeiten und Autorennen zu informieren. Die Informationen sind mit umfangreichen Foto- und Orginalfilmmaterial aus den Archiven bedeutender Automobilhersteller eindrucksvoll illustriert.

MAX DESIGN

Erhältlich für PC CD-ROM und Amiga-Systeme ab Oktober 1994

Wettbewerb

Hallo, allerliebste übergöttliche ASM-Redaktion. Um den Brief nicht zu lang werden zu lassen, gleich mal ein bisserl Kritik. Ihr seid doch immer noch ein Computerspielemagazin, oder? Dann wär's doch eigentlich besser, Ihr würdet den Rest der Berichte (Musik-CDs, Bücher, Filme) auf 'ne Doppelseite bringen, damit Ihr NOCH mehr Spiele testen könnt. Mit Ausnahme von Star-Trek-Berichten, die dürft Ihr auf allen Seiten bringen.

(Anm. d. Red.: Klar, und dann kommen wieder andere, die ausführliche Berichte über das neue Heino-Konzert wollen. Also: Wir bemühen uns, schwerpunktmäßig Computer & Co zu berücksichtigen, streifen aber – getreu dem Motto "Spaßmagazin" – auch andere Bereiche. Der eine mag's, der andere nicht. Es jedem recht zu machen, ist sowieso unmöglich. – kate).

Ich bin kein Abonnent und somit auch kein "immerlesender ASM-Leser", dennoch glaube ich, daß es im letzten Jahr keinen Versand-Wettbewerb gab. 1991/1992 gab es welche. Jetzt wüßte ich natürlich gerne, ob ich den Wettbewerb verpaßt habe. Und wenn es ihn gab, wer hat gewonnen? Und gab es Preise für die Einsender? Und wenn es ihn nicht gab, wird er nachgeholt? Und wenn er nachgeholt wird, gibt es dann noch Preise? Fragen über Fragen, die Ihr hoffentlich beantwortet.

Bonni

(Anm. d. Red.: Tun wir hiermit: Was Du meinst, ist die Umfrage nach den besten Programmen, der Firma mit dem besten Service usw. Gab es nicht, gab auch keine Preise, gibt es vorläufig nicht, und es gibt auch keine Preise. Sollten wir die Umfrage aber mal machen, wird es auch Preise geben (uff).

kate)

Genügt 486/33?

Moinsens! Nach dem Lesen Eures Tests von WC-Armada lief mir natürlich die Sabber aus dem Mund. Doch reicht mein 486SX/33 mit 4 MB? Wißt Ihr vielleicht so ungefähr, wann Hattrick für den PC erscheint? Dann wüßte ich noch gerne, was es da mit den Stellenangeboten auf sich hat. Das klingt alles irgendwie zu gut. Was soll man denn von solch einer Anzeige halten, wenn diese nicht gewerblich ist? Mensch Kate, von wegen drei kleine Artikel. "Der" war doch großgeschrieben.

Sese Seko Mobutu

(Anm. d. Red.:) 1.) Rein theoretisch müßte Deine Kiste ausreichen, um die Armada zum Laufen zu bewegen. Richtig sicher kann man sich da heutzutage allerdings nie sein. Da das Teil jedoch für 486er mit 4 MB RAM ausgelegt ist und solche Games im allgemeinen keinen MatheCoProz brauchen, solltest Du ohne weiteres die gleiche Performance wie auf einem DX erreichen.

2.) Offizielles Statement zum Erscheinungstermin von Hattrick/PC: Demnächst!

3.) Sei vorsichtig mit diesen Stellenangeboten. Zuerst machen sie Dir den Mund wässerig und versprechen Dir Geld und regelmäßige Ferien, und im Endeffekt sollst Du dann dafür malochen. Vorsicht!

tom

Tja, was soll man von Stellenangeboten halten? Schwer zu sagen, wenn man nicht die Hintermänner kennt. Vorsicht ist grundsätzlich dann geboten, wenn irgendwelche Vorauszahlungen erbeten werden. Das ist gerade bei Stellenangeboten höchst unüblich. Was einzelne Privatanbieter nun eigentlich wollen, erfährt man eigentlich erst durch Kontaktaufnahme. Ganz wichtig: Unterschreibt keine Verträge, wenn Ihr nicht mal wißt, mit wem Ihr es zu tun habt. Eines ist klar: Wir können nicht sehen, ob hinter den Kleinanzeigen nun seriöse Damen und Herren oder schwarze Schafe stehen, sind aber dankbar für jeden Hinweis (muß belegt werden, z.B. durch Kopie eines Briefes usw.).

kate)

Schleim

Oh holde Redaktion! Euer Blatt ist das beste. Nur ihm opfere ich meine hart verdienten und erschufteten 7,50 DM. Ohne es könnte ich keinen Tag meines sonst soooo sinnlosen Lebens überleben. Es ist wie eine Droge, die in meinem Hirn sämtliche Windungen verdreht und auf den Kopf stellt. Ich bin verrückt nach Eurem Blatt!!!

Ähm, ja, okay, Spaß beiseite, Ernst, komm her! Hey, Feedbacktante, war Dir dieser Anfang schleimig genug? Ich erinnere Dich an Deinen Satz in der ASM 8/94 "je schleim, desto veröffentlicht". Also, große Klasse war ja der Bericht über Star Trek. Riesiges Lob an Jürgen und an Marcus.

Und wie immer sind Deine Editorials große Klasse, Peter.

Nur eine Frage... nööö, paar mehr habe ich.

1. Was heißt denn die Abkürzung "Anm. d. Red."? Ist das so was wie Anmache der Redaktion? *(Anm. d. Red.: Hier wird niemand angemacht, höchstens der Salat, den Jürgen und Vera gerade verspeisen. – kate).*

2. Wer hat auf Seite 83 unter das Bild mit Kirk und Co. "Star Trek 25th Anniversary" geschrieben? Es handelt sich dabei doch um "Judgment Rites", oder? *(Anm. d. Red.: AAAANTJE!!! Das kostet Dich 'ne Runde Pangalaktischen Donnergurgler! – jb)*

3. Warum habt Ihr den ASM-Bazar auseinandergerupft und einmal den Secret Service dazwischengepackt? Der gehört doch zusammen.

4. Da war doch mal so was Lustiges, Erfrischendes und Aufmunterndes im Feedback. Aber es hat sich bis jetzt nur einmal gezeigt. Wo bleibt es denn, das Horror-Skop?









5. Welche arme Sau darf eigentlich die ganzen Briefe, die ins Feedback kommen, abschreiben?
6. Hey, Kate. Bist Du das auf dem Titelbild der ASM 8/94 (grins)?

Batman in the Batcave

(Anm. d. Red.: ad 1. Die Abkürzung bedeutet "Agamemnon der Redaktions-Feedback-Computer", oder hast Du geglaubt, wir lesen Briefe wie Deinen noch selbst?
ad 3. Was willst Du? Sollen wir Dir vielleicht ein Fischbrötchen zwischen den Bazar packen? Den meisten Lesern schmeckt der Secret Service viel besser.
ad 4. Jedesmal, wenn wir im Feedback Aufmunterndes und Erfrischendes veröffentlicht haben, haben sich massenweise um den Schlaf gebrachte Eltern und Lehrer bei uns beschwert. Also leg Dich ruhig wieder hin.
ad 5. Klaus hat neulich auf dem Flohmarkt eine Kinderpost zum Spartarif erstehen können, und jetzt setzen Jürgen und er jeden Monat kleine, feine Gummistempel mit den Zuschriften zusammen.
ad 6. Siehst Du, Klaus, ich habe gleich gesagt, das Toupet kannst Du Dir sparen...
sma)

Omas Luftprobleme

✉ Hallo ASMler, erst mal danke fürs Abdrucken. Nun aber zu Euch:
1. Dürft Ihr nach dem Leserbriefelesen überhaupt noch Auto fahren?
2. Ich schließe mich OXO und Ronald McDonald an und fordere ein Poster vom Redaktionsteam.
3. (9/94, S. 49, Splitter): Peter braucht keine Sicherheitsgurte. Er braucht nur seine Hosenträger in die Tür zu klemmen. Achtung, neues Thema: Wie heißt Kates neues Auto?
4. Warum hat meine Oma keine Luft mehr bekommen, als sie die goldüberzogenen ASM-Würfel aß (9/94, S. 45, Rosa Rächer)?
5. Vorschlag zum Editorial (9/94, S. 3): Macht das Feedback, das Poster, den Secret Service, das Telegramm und den Bazar dicker (sprich: größer).
6. Macht in jedem Heft ein Longplay vom letzten Spiel des Monats.
7. (9/94, S. 122, links): Lange habe ich über die Zahl 37 nachgedacht, und siehe da: 37 Schüler in einer Klasse, die kleiner ist als die schulischen Toiletten, schmollen beim Religionsunterricht vor sich hin.
8. Fotos? Könnt Ihr haben! Moooment, Kamera ausrichten, Ziel erfassen und Schuß.... AUA!!!!
9. Macht mal ein ASM-Special nur mit Feedbackbriefen. *(Geht nicht, das wird schneller indiziert als "Bumm"... – jb)*
10. Frage an Tom: Starrst Du immer noch weinend auf die Leserbriefe?
So, ich muß mich jetzt wieder der Sch... Schule zuwenden und Latein lernen. Bis zur nächsten ASM.

Big Hindy

(Anm. d. Red.: Hellseher, was? Woher weißt Du, daß wir Deinen Brief abdrucken? Übrigens: Wenn Du das nächste Mal schreibst, bitte so, daß man auch die Summe auf dem Scheck noch lesen kann, klaro!? Zu Deinen Fragen:
2. Tut uns leid: Die Druckerei verlangt für Größen jenseits A1 echt viel Geld.
3. Ich weiß es, ich weiß es: Lessie! – Top-Lessie...
sma

1. Eigentlich nicht, denn nach DER Lektüre brauchen wir mindestens einen Vierfachen.
4. Könnte es sein, daß Du ihr während der Speisung Deinen Leserbrief gezeigt hast?
7. Und ich warte auf ein Angebot des Metro... Metreo... Meteor... des Wetterdienstes, denn ich habe einen Monat vorher schon gewußt, welche Temperaturen wir erreichen werden.
8. Pflaster reich.
10. Viel besser: Der wirft jetzt seine vollgeheulten Tempos immer auf die Straße und wartet

drauf, daß sie jemand aufhebt und ihm bringt. Dieser Zustand dauert mittlerweile drei Wochen an, und so langsam machen wir uns doch Sorgen.
Wieso denke ich jetzt an Wolfgang, grübel?

kate)

Rechtswidrig

Hallo ASM-Team. Ich habe gestern im Radio gehört, daß irgendein Landgericht (war's vielleicht Ludwigshafen?) folgendes Urteil gesprochen hat: Alle Spiele, bei denen Tötungsabsichten bestehen, sind rechtswidrig (oder so ähnlich).
Bei diesem Gerichtsverfahren ging es um die Genehmigung/das Verbot der Einrichtung einer Laserspielhalle mit dem Spiel "Mann gegen Mann", soweit ich das im Autoradio richtig verstehen konnte.
Also geht es jetzt, nachdem Paintball in Deutschland schon so gut wie ausgelöscht worden ist (was man auch noch nachvollziehen kann), auch den Indoor-Vergnügen und Spielhallen an den Kragen.
Wie lange wird es dauern, bis die ersten Computerspiele, z.B. Ballerspiele, in denen ja auch Tötungsabsichten bestehen (an Aliens, Monstern, Rittern), verboten werden? Wie viele Lemminge sind durch Eure Unachtsamkeit schon gestorben (wobei das nicht mal ein Ballerspiel ist)?
Geht es dann den Sportspielen, bei denen Verletzungsabsicht bzw. -gefahr besteht, an den Kragen?
Werden Computer verboten, weil die Gefahr von Seh- und Haltungsschäden besteht?
Muß ich meine Wasserpistole und mein Taschenmesser bei der Polizei abgeben?
Darf ich nicht mehr weiterschreiben, weil meine Worte jemanden verletzen könnten?
Nein, ganz im Ernst: Wie ist Eure Meinung zu o.g. Urteil?
Etwas anderes: Ich habe ja auch einen etwas ausgefallenen Musikgeschmack, ich habe sogar schon ein paar interessante Platten im Ohren-Power gefunden (bes. Blues und Rock), aber bitte nicht immer ganz so ausgefallene Gruppen. Was hilft die beste Bewertung, wenn man die Scheibe nirgendwo oder nur sehr schlecht bekommen kann?
Noch was: Wie kann man nur Currywurst rot-weiß essen? Majo, bäh, da ist ja der ganze Currywurst-Geschmack weg! Falls Du mal in Marburg bist...

STL – The Golden Eagle

(Anm. d. Red.: Ja, das Urteil wurde so ähnlich formuliert. Inwieweit sich Auswirkungen auf die Spiele zeigen werden oder sich Indizierungen mehren, kann man im Augenblick nicht sagen. Mir persönlich geht nur gegen den Strich, daß man mit dem unsinnigsten Mittel versucht, etwas einzudämmen, was schon längst da ist – nämlich die fast unnatürliche Gewaltbereitschaft vieler Jugendlicher. Ob das von den Games kommt, bezweifle ich ganz stark. Man sollte sich lieber mal der vorherrschenden "Ausbildung" und dem Elternhaus dieser Jugendlichen zuwenden. Auch die Situation vieler Jugendlicher in den östlichen Bundesländern Deutschlands, denen man wirklich alles genommen hat (vom Jugendclub angefangen), sollte dringend von den Herren Politikern mal überdacht werden. Allerdings bleiben die wahrscheinlich wieder bei Diätenerhöhungen hängen...

jb

Mit den Platten ist es völlig easy, wenn Du sie nicht im Laden um die Ecke kriegst, schreib' einfach an meinen Plattenbelieferer Malibu (siehe Generalkarte). Jetzt mal ohne Schleichwerbung oder Product Placement: Die bringen jeden Monat 'nen kleinen Gratiskatalog mit 160 Seiten raus, der Dir ins Haus flattert. Da bekommst Du mit Sicherheit alle Scheiben, die hier vorgestellt werden, und noch 'ne Menge mehr. Ich habe den Katalog seit acht Jahren regelmäßig, und das erspart mir reichlich Kohle, die ich sonst für Musik-Mags ausgeben müßte. Zum Thema ausgefallene Musik kann ich nur sagen: Die Sachen aus den

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40
Telefax: (0 81 42) 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00}, Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

Wial
Versand Service GmbH

PC/IBM

Artikel	Preis
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	45,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	59,90
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
PLAYBOY DATE BOOK VGA 3,5"	69,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA 3,5"	69,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
QUARTER POLE KOMPL. DT.	85,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
RED HELL KOMPL. DEUTSCH	65,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SILVERBALL – FLIPPER – DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	**75,90**
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
SPACE SIMULATOR V10 – MICROSOFT –	**99,90**
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5"	85,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	95,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	**59,90**
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPACK 486er/Soundbl.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SUBWAR 2050 – MICROPROSE – KOMPL. DT.	85,90
SUBWAR 2050 MISSION DISK KOMPL. DT.	**49,90**
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN *	89,90
SYNDICATE inkl. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5" *	**85,90**
TACTICAL MANAGER	69,90
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT. 3,5"	**85,90**
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – DT. ANLEITUNG	95,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69,90
VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.	**139,90**
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 – TANKS – 3,5"	75,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	69,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5"	**79,90**
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	**69,90**
XANTH VGA 3,5"	69,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	59,90

PC/IBM Sonderposten

Artikel	Preis
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"	34,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 3,5"	24,90
B17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANLEITUNG 5,25"	19,90
BATTLEISLE I KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34,90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	15,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	24,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	**59,90**
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 3,5"	39,90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
DUNE 1 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. VGA 3,5"	19,90
ETERNAM 5,25"	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	34,90
FOOTBALL MANAGER 3 KOMPL. DT.	24,90
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL – DYNAMICS – 3,5"	24,90
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3,5"	29,90
GOLF – DAVID LEADBETTERS – MICR. VGA 5,25"	19,90
GUNBOAT – ACCOLADE – nur 5,25"	29,90
HARDBALL 3	29,90
HARPOON 1.21	34,90
HEIMDALL VGA 5,25"	19,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	19,90
HOOK DT. ANLEITUNG 5,25"	15,90
HUMANS VGA nur 3,5"	**19,90**
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ISHAR – LEGEND OF THE FORTRESS – DT. ANL. 3,5"	19,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JONATHAN KOMPL. DT.	**24,90**
KGB DT. HANDBUCH nur 5,25"	19,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**44,90**
LAFFER UTILITIES – SIERRA –	29,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA 5,25"	19,90
LEGACY – MICROPROSE – KOMPL. DT. 3,5"	39,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29,90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG 3,5"	39,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DEUTSCH 5,25"	19,90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	49,90
NFL COACHES FOOTBALL 3,5"	29,90
OBITUS – PSYGNOSIS – 3,5"	29,90

PC/IBM Sonderposten

Artikel	Preis
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	**24,90**
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH 3,5"	**49,90**
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	**34,90**
POLICE QUEST 3	**34,90**
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS 3,5"	29,90
POPULOUS 2 3,5"	**29,90**
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19,90
RALLY DT. ANL. 3,5"	**35,90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 3,5"	19,90
ROCKETEER – DISNEY SOFTWARE – VGA 5,25"	29,90
SARGON V CHESS	29,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM CITY 3,5"	24,90
SIM EARTH – MAXIS – 3,5"	29,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL.	29,90
SPELLCASTING 301 – SPRING BREAK – 5,25"	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
SUPERSOCCER – STARBYTE – KOMPL. DT. 3,5"	19,90
SUPREMACY 3,5"	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HB. 3,5"	**55,90**
TERMINATOR RAMPAGE DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN – 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
ULTIMA 8 & SPEECHPACK KOMPL. DT. 3,5"	**59,90**
VALHALLA DT. ANL. VGA 3,5"	19,90
WAR IN THE GULF 5,25"	19,90
WAXWORKS KOMPL. DT. 3,5"	19,90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANL. 3,5"	39,90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
WIZKID VGA 3,5"	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF – 3,5"	19,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DT. nur 3,5"	39,90
ZOOL DT. ANLEITUNG 3,5"	19,90

Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
3,5" HD „SONY" FORMATTED 10ER	14,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5" / SCHLOSS	14,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
GAME WAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	319,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHTCONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS – SCHWARZ –	69,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	199,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
PANASONIC CD-ROM-LAUFW. DR 562 B / DOUBLESPEED	339,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN / ALLE SOUNDK.	39,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	339,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	**199,90**
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	109,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	199,90
SOUNDWAVE 32 – ORCHID TECHNOLOGY – DT. ANL.	499,90
STAR TREK MAUSMATTE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER – CREATIV –	399,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

Amiga

Artikel	Preis
1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59,90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SECENERY	54,90
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49,90
ARMOUR GEDDON 2	49,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. inkl. ELITE / JIMMY WH. SNOOKER / ZOOL / SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	69,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE KPL. DT.	**59,90**
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANLEITUNG	39,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65,90
BENEFACTOR	**49,90**
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69,90
CAMPAIGN 2 1 MB	69,90
CHARTBREAKER KOMPL. DT. *	**65,90**
CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	**89,90**
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG	39,90
COMBAT CLASSICS 2 inkl. PACIFIC ISLANDS / SILENT SERVICE 2 / F19 STEALTH FIGHTER	69,90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54,90
CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG	39,90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DAWN PATROL DT. HANDB. 1MB *	**75,90**
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1 MB	89,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54,90
DRACULA DT. ANLEITUNG	39,90
DREAMWEB KOMPL. DT. 1MB *	**69,90**
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54,90
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB	59,90
F1 – DOMARK – DT. HANDBUCH	59,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. 1MB *	**75,90**
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. *	**54,90**
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
GLOBAL DOMINATION	65,90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – BUNDESLIGA – KOMPL. DT.	79,90
HEIMDALL 2 KOMPL. DEUTSCH	65,90
HISTORY LINE 1914–1918 DT.	79,90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	69,90
ISHAR III KOMPL. DT.	59,90

Amiga

Artikel	Preis
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59,90
K 240 – UTOPIA II – DT. ANLEITUNG	**55,90**
KICK OFF 3! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	49,90
KID CHAOS DT. ANL.	**59,90**
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. 1 MB	**69,90**
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79,90
LAST ACTION HERO DT. ANLEITUNG	39,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT.	59,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49,90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55,90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59,90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	**69,90**
ROBINSON'S REQUIEM KOMPL. DT. *	**65,90**
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DT.	59,90
RUFF N TUMBLE DT. ANL. 1MB *	**49,90**
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	44,90
SIERRA SOCCER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	**39,90**
SIM CITY / LEMMINGS COMPIL.	65,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE DT. ANL.	**79,90**
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	54,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75,90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB	**54,90**
STARLORD DT. HANDBUCH 1 MB	79,90
TACTICAL MANAGER	54,90
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	54,90
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1 MB *	69,90
UNIVERSE DT. ANL.	**65,90**
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49,90
VALHALLA	59,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	29,90
WORLD CUP COMPILATION inkl. GOAL / STRIKER / SENSIBLE SOCCER / CHAMP. MANAGER	59,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANL.	54,90
WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT.	**69,90**

Amiga Sonderposten

Artikel	Preis
3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.	29,90
A-TRAIN 1 MB	39,90
ADRENALYN DT. ANL.	9,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34,90
APIDYA	**29,90**
ARCADE POOL DT. ANLEITUNG	24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	9,90
BLACK CRYPT	29,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BRUTA/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	29,90
BUDOKHAN 1 MB	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG	**35,90**
CALIFORNIA GAMES 2	19,90
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	19,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	19,90
CHAOS ENGINE 1 MB	**24,90**
CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK –	29,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34,90
CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1 MB	29,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB	29,90
CYCLES – ACCOLADE –	29,90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	19,90
DARKMERE DT. ANLEITUNG 1 MB	29,90
DISPOSABLE HERO	24,90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDB. 1 MB	39,90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANL. 1 MB	19,90
DREAM TEAM COMPILATION inkl. SIMPSONS / WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL.	29,90
DUNE I KOMPL. DT. 1 MB	34,90
ELITE 2 KOMPL. DT.	**34,90**
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	29,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F16 COMBAT PILOT 1MB	**15,90**
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANL.	35,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	**39,90**
F29 RETALIATOR	29,90
FLIGHT OF THE INTRUDER 1MB	**19,90**
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	29,90
GLOBDULE	**29,90**
GOAL DINO DINIS DT. ANLEITUNG	29,90
GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT – ACCOLADE –	24,90
GUNBOAT – ACCOLADE – 1 MB	29,90
HARD NOVA	19,90
HUMANS 1 MB	19,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	19,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19,90
JAGUAR XJ 220	29,90
JIMMI WHITE SNOOKER	34,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	19,90
KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB	19,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LOOM – LUCASFILM –	29,90
LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANLEITUNG	34,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANL. 1 MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39,90

Amiga Sonderposten

Artikel	Preis
MANHUNTER NEW YORK	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	29,90
MIDWINTER 2 – FLAMES OF FREEDOM – 1 MB	19,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	54,90
MONSTERBUSINESS	9,90
MONSTERPACK VOL. 2 inkl. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME	29,90
NICK FALDOS GOLF KOMPL. DT. 1 MB	19,90
OPERATION STEALTH 1 MB	34,90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39,90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 1 MB	**29,90**
PIRATES! DT. ANL. 1 MB	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 3 1MB	**34,90**
POPULOUS inkl. PROMISED LANDS	29,90
POPULOUS 2	**29,90**
POWERMONGER inkl. WW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER 1 MB	19,90
PREMIERE MANAGER 2 1 MB	**19,90**
PRIME MOVER DT. ANLEITUNG	19,90
PUSH OVER	19,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39,90
ROBOCOP 3 1 MB	29,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KPL. DT. 1MB	39,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	**24,90**
SHADOW WORLDS KOMPL. DT.	19,90
SIM ANT – MAXIS – 1 MB	34,90
SIM EARTH 1 MB	34,90
SPACE CRUSADE 1 MB	19,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB	24,90
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	34,90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPERFROG DT. ANL.	**19,90**
SUPREMACY	29,90
SYNDICATE 1 MB	**29,90**
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	29,90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19,90
TROLLS DT. ANLEITUNG	19,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
UTOPIA 1 MB	19,90
VIKINGS: FIELDS OF CONQUEST DT. ANL.	29,90
WATERLOO DT. ANLEITUNG	19,90
WING COMMANDER 1 MB	29,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL.	24,90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG	**19,90**
WONDERDOG	15,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	**19,90**
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39,90
ZOOL DT. ANLEITUNG 1 MB	19,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	24,90
ZYCONIX DT. ANL.	9,90

Amiga Zubehör

Artikel	Preis
3,5" HD „SONY" FORMATTED 10ER PACK	14,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A500	199,90
DISKBOX FÜR 80 x 3,5"-DISKS	14,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MAUSMATTE	6,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS inkl. HARDWARE	74,90

Amiga 1200

Artikel	Preis
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY	54,90
BANSHEE DT. ANL.	59,90
CIVILIZATION DT. ANLEITUNG	69,90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	45,90
HATTRICK – BUNDELIGA MANAGER 3 – KPL. DT.	79,90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	69,90
JURASSIC PARK	54,90
KICK OFF 3 KOMPL. DEUTSCH	54,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT.	79,90
RUESSELSHEIM – DETROIT – KOMPL. DT.	59,90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG	65,90
SIM CITY 2000	**89,90**
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	69,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH *	69,90

Amiga CD 32

Artikel	Preis
ALIEN BREED / QWAK DT. ANL.	49,90
ARABIAN NIGHTS	29,90
ARCADE POOL	**29,90**
BANSHEE DT. ANL.	59,90
BATTLECHESS ENHANCED	**59,90**
BATTLETOADS DT. ANL.	49,90
BRIAN THE LION DT. ANL.	39,90
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
DANGEROUS STREETS	**59,90**
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH	69,90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	59,90
FIRE & ICE DT. ANL.	**49,90**
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	59,90
HEIMDALL 2 DT. ANL.	59,90
KICK OFF 3 KOMPL. DEUTSCH	59,90
LEMMINGS	54,90
LOST VIKINGS	59,90
MORPH DT. ANLEITUNG	65,90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	59,90
ROBOCODE – JAMES POND –	29,90
SIMON THE SORCEROR	**69,90**
TOTAL CARNAGE DT. ANLEITUNG	59,90
TROLLS DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	59,90
ZOOL DT. ANL.	29,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – **Sonderposten nur solange Vorrat reicht!**
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00. Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Charts laufen eh den ganzen Tag bis zum Erbrechen im Radio, dazu ist mir der Platz zu schade. Da pushe ich lieber ein paar Bands, die wirklich gut sind.

cus

Ich finde auch, daß Marcus mal kommerziellere CDs vorstellen könnte. Heintje und so... – tief duck und flücht.
Hey, die POMMES esse ich weiß, die Currywurst rot, klar? Ich lasse mir auch immer zwei Näpf... äh... Teller geben, damit die beiden nicht zufällig gemischt werden. Danke für den – aus werbetechnischen Gründen zensierten – Tip mit Marburg. Nur: extra dahin zu fahren... obwohl – wenn Du mich einlädst, immer.

kate)

Jaguar-Fieber

Einen wunderschönen Guten Morgen an die gesamte ASM-Crew. Ihr wundert Euch doch sicherlich über diese Anrede, aber bei den Briefantworten der letzten drei Ausgaben kann man nur zu dem Schluß kommen, daß Ihr soeben aufgestanden seid. Also ehrlich, Ihr werdet immer lascher. Ich hoffe, daß sich das bald wieder ändert. *(Anm. d. Red.: Da will man etwas ernsthafter sein, und dann ist das genau das Falscheste, was man machen kann. Okay, wir ziehen unsere Lehren daraus. – kate).*
Ich bin nun schon Leser Eurer Zeitung, seitdem wir mit Plakaten um die "Blechbüchse" (ein großes Kaufhaus in Leipzig, aber gebildete Menschen wissen dies doch sicherlich, oder?) gezogen sind. Seit dieser Zeit habe ich schon drei Systemwechsel hinter mir. Von der Brotbüchse über die Freundin zur DOSe, doch jetzt habe ich vor, mir etwas Konsolenähnliches zuzulegen. Sehr interessiert wäre ich da z.B. an Ataris neuer Wunderwaffe, dem Jaguar. Nun möchte ich Euch erst mal fragen, ob es den schon mit Europas PAL-Norm zu erwerben gibt. Vor kurzem habe ich ihn im neuen Pelle-Katalog entdeckt, und zwar zum erstaunlich hohen Preis von vollen 599 DM.
Jetzt möchte ich wissen, ob Ihr mir zum Kauf eines solchen Gerätes raten würdet (natürlich nicht zu diesem Preis und in diesem Katalog). Ich bin mir nämlich nicht ganz sicher, da ich schon einmal in irgendeiner Zeitung gelesen habe, daß demnächst ein Adapter für den PC herauskommen wird, mit dem es wohl dann möglich sein müßte, die Jaguarspiele über einen PC des gehobenen Standards zum Laufen zu bekommen. Da müßte doch sicherlich mein 486DX2 ausreichend sein.
Jetzt versucht mich erst einmal aufzuklären, damit auch ich schlau werde, falls ich die Unwahrheit erzählt habe (fangt aber jetzt ja nicht mit den Bienchen an).

Tilo Kühn

(Anm. d. Red.: Ja, Ataris Raubkatze kommt auch mit dem PAL-System einwandfrei zu Rande. Der Preis klingt vielleicht zunächst etwas hoch, aber überleg Dir mal, was das für eine Traumhardware ist. Unwahrscheinlich, daß Du für irgendein anderes Computersystem eine ähnlich leistungsfähige Grafikkarte in derselben Preisklasse bekommst. Leider sind die bisher existierenden Jaguar-Games noch völliger Crap, der die Maschine nicht im geringsten ausnutzt, aber ich habe bereits Dinge gesehen...
Eine Jaguar-/PC-Karte ist in Arbeit, aber was die kann, kostet und unterstützt, weiß noch keiner.

tom)

Schlechtes Magazin, gutes Magazin

Erstens möchte ich Euch sagen, daß Ihr ein wirklich gutes Mag rausbringt. Was mir aufgefallen ist: Die Mikrowelle war auf einmal wieder da, und so schnell war sie auch wieder weg. Warum? *(Anm. d. Red.: Ganz einfach: Klaus hat versucht, darin ein Ei in Alufolie zu kochen. – vb*
Ich glaube, der meint eine andere Mikrowelle. – jb
Eben, er meint DIE Mikrowelle. Nee, die gibt es nicht mehr, leider. – kate)
Nun aber zum eigentlichen Grund, warum ich überhaupt schreibe: Ich als Musiker (Gitarrist) habe schon einige Male versucht, Lieder über meinen PC (486DX/2 66) aufzunehmen. Meine Soundkarte (Pro Audio Spectrum 16) macht da aber nicht so ganz mit. Vielleicht liegt es aber auch an dem Programm (MCS Stereo Audio). Denn immer, wenn ich meine E-Gitarre in den Input der Soundkarte stecke, um zu spielen, klappt noch alles prima. Aber wenn es dann ans Abspielen geht, kommt nur Rauschen aus meinen Boxen. Als ich noch eine SoundBlaster Pro hatte, lief alles, leider aber nur in 8 Bit und nur in 11 kHz. Deshalb legte ich mit die andere Soundkarte zu.
Kennt Ihr vielleicht ähnliche Probleme, oder könnt Ihr mit irgendwie weiterhelfen? Ich habe auch schon daran gedacht, mir ein neues Musikprogramm zu kaufen. Aber nachher habe ich dieselben Probleme wie vorher, und mein Geld ist futsch.
Ich hoffe, Ihr könnt mir einige Programme oder Adressen von Herstellern/Vertreibern nennen. Dabei ist wichtig, daß die Programme möglichst hohe Sampleraten haben, 16 Bit und Stereo.

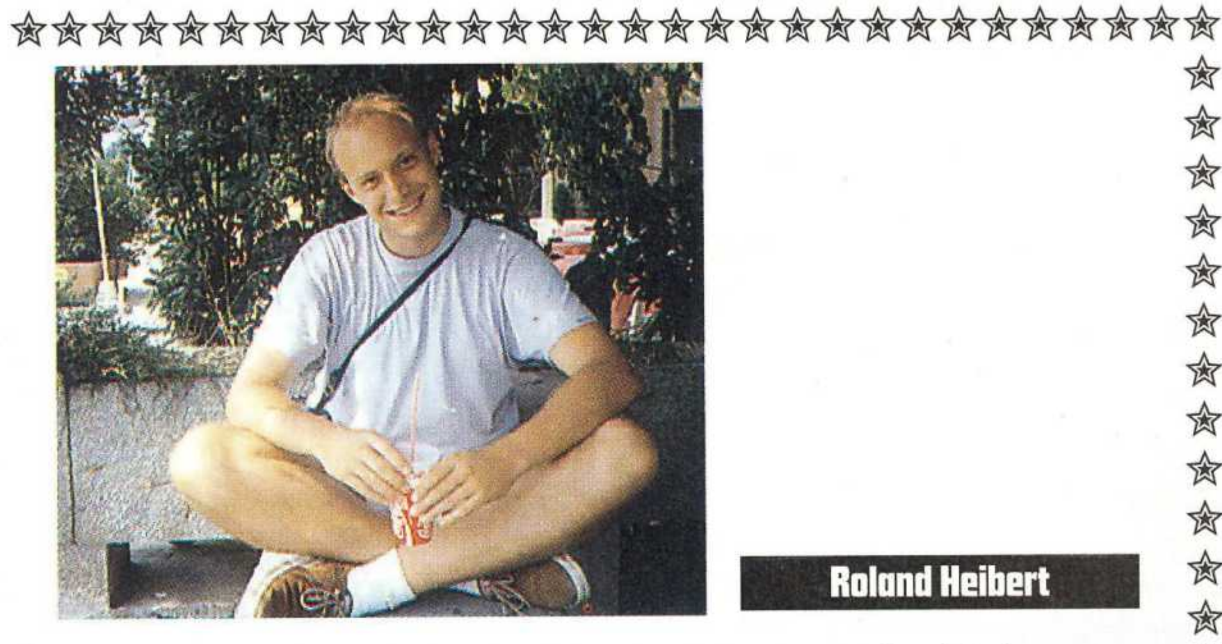
Jörg Denkinger

(Anm. d. Red.: Noch mal langsam bitte. Du kannst die E-Gitarre in die Soundkarte stecken und das klappt, das Abspielen dann aber nicht mehr? Hört sich schwer nach einem Bedienungsfehler an, schau mal nach, ob Du deine Mixerein- und -ausgänge auch softwaremäßig richtig verkabelt hast. Oder besorg Dir ein vernünftiges Recording-System wie Samplitude/Pro. Oder spiel lieber live, hat eh die meisten Vorteile – von wegen der Flasche Tequila Gage und den Grou-









Roland Heibert

Am 8. April 1971 habe ich in Köln das Licht der Welt erblickt. Kurze Zeit später erfolgte dann die gnadenlose Deportation nach Eschwege. Während der anschließenden Schulzeit habe ich einige Lehrkörper an den Rand der Verzweiflung getrieben; einigen hätte ich – ehrlich gesagt – anschließend gerne noch einen kräftigen Schubs gegeben. Nach dem Drücken der Schulbank folgte eine Industrieausbildung, und mittlerweile studiere ich Elektrotechnik in Kassel. Beim Secret Service arbeite ich als freier Unteragent 08/15b.

1 **Was machst du, wenn du frei hast?** Mit Freunden zusammensitzen und quatschen oder bei gutem Wetter mit 'nem kleinen Segelflieger in die Luft gehen. **Welchen Beschäftigungen gehst du aus dem Weg?** Dem Bügeln, Staubsaugen, Schreibtisch oder Festplatten aufräumen.

2 **Was spielst du am liebsten?** Alle Arten von Techniksimulationen sowie gut gemachte Grafikadventures. **Welche Spiele magst du nicht?** Jump'n'Runs, hirnlose Ballerspiele.

3 **Was liest du am liebsten?** Heinrich Böll, Stephen King und natürlich die Secret-Service-Agentenpost. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Politische Propaganda. Allerdings finde ich, rote Listen haben etwas von Zensur.

4 **Welche Musik hörst du am liebsten?** Deutschrock, auch ältere Sachen. **Was hörst du nicht?** Techno und Heavy Metal erzeugen bei mir einen Brechreiz.

5 **Was bannt Dich an Leinwand und Fernseher?** Aufwendige Kinoproduktionen, Krimis und gut gemachte Reportagen. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** "WiSo" kommt "Heute" wieder nichts Vernünftiges?

6 **Was hältst du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** Die Demokratie. **Was ist ihre größte Schande?** Daß wir uns, obwohl es genug globale Probleme gibt, immer noch gegenseitig die Rübe einschlagen müssen.

7 **Was – ganz allgemein – magst du?** Offenheit und Toleranz, reale Optimisten und gemütliche Verknotungen mit Mona. **Was magst du nicht?** Fisch, Geflügel, Fachidioten und Nazis.

pies, die Dir das T-Shirt vom Leib reißen und Tüten auf die Bühne werfen, oh yeaaah! Let it rock!

tom)

Urlaubsgrüße

Dies ist ausnahmsweise mal kein Brief, sondern ein Dank der gesamten Redaktion. Viele von Euch haben in ihrem Urlaub an uns gedacht und uns Ansichtskarten geschickt, zum Teil mit sehr originellen Motiven. Der FKK-Anhänger ziert nun Veras Schreibtisch, der Eisbär mit dem schielenden Eskimo hängt an Jürgens Wand, und ich habe mir die Karte mit dem Esel unter den Nagel gerissen. Kurz, aber schmerzlos: Dank, Dank und nochmals Dank an alle Schreiber/innen.

kate

Pixel-Mord und Zensur

Hallo ASM, zuerst einmal ein dickes Lob an Euch. Bleibt so wie Ihr seid. Ich weiß nicht, wieso alle die ganze Zeit über etwas meckern. Bemängeln kann man höchstens die Leserbriefe. Ich finde, Themen wie Faschismus, Rassismus und Ähnliches gehören nicht ins Feedback. Hingegen finde ich es produktiv, wenn man über Dinge aus der Computer-Szene diskutiert, z.B. Gewalt in Spielen. Bei MOOD schießt man auf bunte Pixelhaufen und nicht auf Menschen. Fuchselfels 4e spiele ich schon, seit ich 13 bin. Deswegen zersäge ich noch lange nicht meine Freunde und verspeise sie zum Frühstück, wie die BPS anscheinend meint. Jedoch sollte man die Meinung anderer tolerieren.

Hier noch etwas zu den zwei häufigsten Themen: Amiga contra PC, der ewige Streit: Finde ich überflüssig, der eine kann mit der Amiga mehr anfangen, der andere mit dem PC.

Zensur: Aaaargh, warum muß man Filme und Spiele derart verstümmeln? Soll man sie von mir aus mit Altersbegrenzungen versehen, aber nicht schneiden oder die Grafik ändern (das kann den ganzen Film verderben. Dazu kommt noch, daß die FSK sehr unlogisch schneidet. Man sieht meistens den Schnitt und hört es an der Musik.

Berichtet doch mal über Netzwerk-(Nullmodem-) und Modemspiele. Es beginnt nämlich ein neues Zeitalter.

PS: Grüße an Klaus' Radmuttern.

Christian Hollitscher

(Anm. d. Red.: Die Radmuttern liegen irgendwo bei Barsinghausen und rosten vor sich hin. Thema Zensur: Ich stimme Dir vollends zu. Manchmal werden Filme jedoch nicht nur wegen Gewaltdarstellungen gekürzt, sondern auch, um andere Zuschauerschichten anzusprechen. So wurde z.B. "Feuerball" (James-Bond-Film) zuerst ungekürzt "ab 16" freigegeben, und später, als sich immer mehr Jugendliche für 007s Abenteuer interessierten, wurde eine gekürzte Version "ab 12" in den (Video-)Handel gebracht. Im Deutschen Fernsehen lief indes die O-Fassung, und das ist gut so (zumal da nichts war, was irgendwie jugendgefährdend wirkte).

Es gibt aber noch was Schlimmeres, und das ist Pro 7. Es ist gar nicht mal die Tatsache, daß dort die Werbung schon nach den ersten zehn Minuten kommt (und mich oft zum Zappen zwingt). Beim Münchner Privatsender ist nahezu jeder Thriller, Krimi oder Horror-Film bearbeitet worden – und zwar zusätzlich zu den Schnitten der FSK. Und das trotz Ausstrahlung nach 23 Uhr. Dann soll man Streifen wie z.B. "Hellraiser II" erst gar nicht ins Programm aufnehmen, finde ich. In Sachen Zensur steht der Sender jedenfalls ganz oben auf der Liste.

kate)

Wo bleibt The Dig?

Guten Morgen! Ich, 15, Abo-Besitzer, halte es für angebracht, meine Meinung endlich mal zu sagen:

1. Schleim, trief, Honigumsmaulschmier und alle sonstigen Komplimente.
2. Warum dürfen Bloom, Wolkenheim 4C, Brutal Mombat usw. nicht beim Namen genannt werden? Nur weil sie indiziert sind?
3. TIE-Fighter, getestet in der 9/94 von "us", wurde im ganzen Test nur gelobt. Warum hat es dann keinen Hitstern? Andere Spiele mit dieser Wertung haben selbigen.
4. Was ist mit LucasArts los? Jeden Monat warte ich auf ein "Coming Soon" von The Dig, aber in der 9/94 mußte ich von einem Spiel namens "Full Throttle" lesen. *(Anm. d. Red.: Es ist bloß ein Gerücht, daß die deutsche Version unter dem Titel "Volltrottel" veröffentlicht wird. – kate).* Wird The Dig nichts, oder hab' ich was verpennt?
5. An der Begrüßung könnt Ihr ja wohl sehen, daß ich gerne dem Thomas-Morgen-Fanclub beitreten würde. Wo kriegt man Mitgliedskarten, wann kommt eine Clubzeitschrift heraus, wieviel Mitgliedsbeitrag muß ich zahlen? Warum sollte ich überhaupt beitreten?
6. Wenn ich dem Fanclub beitrete, verratet Ihr mir dann Thomas' Haltbarkeitsdatum?
7. Könnt Ihr die Lesercharts nicht in Systeme aufteilen? Denn wenn jemand keinen PC oder Amiga hat, sondern nur ein OOPS-NES, dann wird er nie sein Lieblingsspiel in den Charts finden.
8. Warum sind auf Eurer sonst total guten Special-CD fast nur Space-Rat-Comics drauf, die schon im Sonderheft in der 100sten ASM dabei waren? Warum funktionieren Raptor, Samson und Epic Pinball nicht?

Gunnar Sadlowski

(Anm. d. Red.: 2. Weil für indizierte Spiele nicht geworben werden darf. Viele Leute haben unterschiedliche Auffassungen, was Werbung ist und was nicht.







Und deshalb gibt's lieber veränderte Namen als 'ne veränderte Finanzlage wegen Strafe.
3. Weil Hitsterne eine besondere Bedeutung haben, die Du im "Checkpoint" genauer erläutert findest (die Seite müßtest Du eigentlich kennen, da prangte nämlich kürzlich Dein Bild in den Top 5).
4. Das Game war mal für Weihnachten '94 angekündigt, doch so "soon" wird es nun doch nicht kommen. Letzter Stand war Frühsommer 1995. Wir bleiben am Berg, sprich: Spielberg.
5. Das Treffen des Fanclubs ist jeden Mittwoch um 16.30 Uhr in der Telefonzelle am Stad.
6. Haltbarkeitsdatum? Ich glaube, das war im Mai 1991 abgelaufen oder so.
7. Wir sind dabei, diese Seite neu zu gestalten, und haben dazu um Mithilfe seitens der Leser gebeten. Etwas Geduld: Es wird schon werden.
kate

8. Das Beste ist uns halt gerade gut genug. Die Auswahl im Mini bestand unserer Meinung nach aus den Space-Rat-Highlights, und die wollten wir auch Special-Freunden (die sich lange nicht alle die "normale" Ausgabe holen) nicht vorenthalten.
Und was läuft nicht? Bisher gab's nur eine Sorte Klagen über die Special-CD, und die lautete: "Ich kann dies und das Programm auf der CD beim besten Willen nicht kopieren!" Sollte das auch bei Dir der Fall sein, dann liegt's am MSCDEX.EXE-Treiber für Dein CD-ROM-Laufwerk, der mit randvollen CDs nichts Rechtes anzufangen weiß. Du brauchst eine Version ab 2.21, und wenn Du sie nicht noch einfacher bekommen kannst, dann schick uns eine Diskette und einen adressierten und frankierten Rückumschlag mit einer entsprechenden Mitteilung!
sma)

Dicker Otto

Hallo Ihr da vonna ASM. Während dieser Top-Begegnung Battle Isle II, die ich gerade bestreite, fällt mir ein, daß ich Euch schreiben wollte. Zeit hab' ich ja, der Compi ist dran. Na ja, weswegen schreibt Euch ein 15 3/4jähriger Gummi *(Anm. d. Red.: Sollte wahrscheinlich was ganz anderes heißen, aber bei DER Handschrift... – kate)* Tja, eigentlich... Mensch, ich will 'nen dicken Otto machen in der Schule. "Guckt mal, ich steh' in der ASM.". Na ja, fast nur deshalb.
In der neuesten Ausgabe, in der Ohren-Power, stand etwas, was mich volle Möhre freute. Ja, eine Rave-Band stand drin. Da ich ein echter Indie-Dance (nein, Kate, Indie-Dance ist nicht gleich Indiana-Jones-Tanz) bin, war ich doch sehr überrascht, einen solchen Artikel zu finden. Okay, er tappt zwei Monate hinterher, aber der gute Wille... Wie wär's mal mit einem Blickpunkt über Rave? Nicht diesen Love-parade-high-hat-duff-duff-bullshit, sondern, wie beschrieben, die Hammond-Orgel-Musik mit dieser herrlichen Groove-Atmosphäre (Euphorie, laß grüßen).
Mirko, teenage turtle

(Anm. d. Tante, noch bevor Marcus seinen Fachkommentar abgibt: Wenn derartige ...äh... Musik im Radio kommt, geschehen bei mir grundsätzlich zwei Dinge: Meine Fußnägel klappen hoch, und ich habe das Gefühl, als würde mein Trommelfell über kleiner Flamme geröstet werden. Was waren das doch für schöne Zeiten, als Suzi Quattro affenturboscharfe "48 Crash" oder "Devil Gate Drive" auf Vinyl rausbrachte und wir damals im Knipper-Dolling in Fulda-Petersberg bei Status Quos "Rocking all over the World" die Köpfe wegschleuderten?
kate

"Zwei Monate zu spät" kannst Du nicht sagen, schließlich machen wir das Heft nicht an einem Tag fertig, und am nächsten hast Du es am Kiosk. Das dauert eben alles. CD finden, bestellen (die Post ist ja so schnell!), anhören, Kritik schreiben, layouten, ins Druckhaus schicken, drucken, ausliefern, im Regal liegen, kaufen, nach Hause schleppen, lesen – und zack, sind zwei Monate vorbei.
cus)



Rolling, Rolling, Rolling

Ist schon 'ne runde Sache, so eine CD – vor allem wenn die Silberscheiben, so wie momentan, jeden Tag en masse herangerollt kommen. Und diesmal, das kann ich Euch versprechen, ist jede Menge gutes Zeugs mit dabei.



Wenn alle CDs aus echtem Silber wären, wäre ich inzwischen bestimmt Millionärin: Auch in diesem Monat gab es wieder so viele Neuerscheinungen, daß gar nicht alle auf einmal vorgestellt werden konnten. Die paar Seiten sind dafür einfach zu wenig. Aber mal sehen, vielleicht kann ich unseren Chefredakteur ja davon überzeugen, mir ein paar Extraseiten zu spendieren (ob ich Peter mit einem neuen Paar Hosenträger für seine Spendierhosen besteche? Einen Versuch wär's bestimmt wert, und wenn's nicht klappt, kann ich mich immer noch gefrustet dran aufhängen ...)

5x Action Sixteen

Die Budget-Reihe Action Sixteen von Digital Integration weist ein paar schicke Neuzugänge auf. Fünfzig Mark sind für die 1:1-Umsetzungen zwar etwas üppig, Strategie-Freaks werden es aber verschmerzen (was tut man nicht alles für sein Hobby...). Die Reihe wird im übrigen regelmäßig erweitert, das wurde zumindest versprochen. Wer also auf ältere, aber durchaus gute Titel steht, kann sich hier eine recht ansehnliche Sammlung anlegen. Die ersten Ausgaben enthalten mit Ausnahme eines Mindscape-Titels nur Programme von Three-Sixty Pacific:

Harpoon

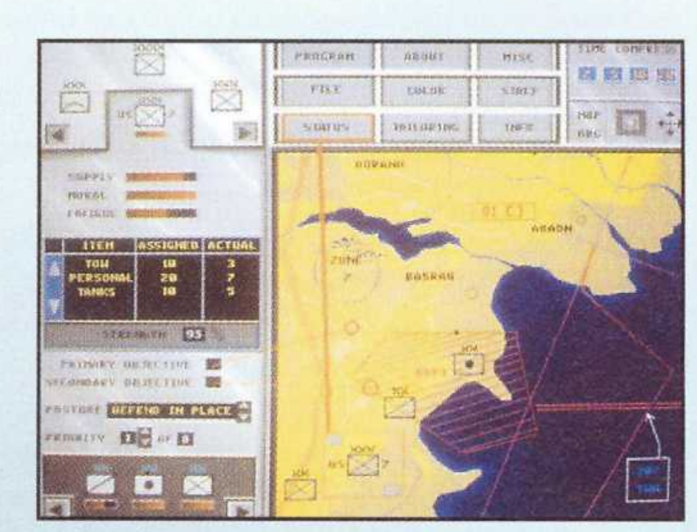
Thema dieser kriegerischen Simulation ist 'Die letzte Seeschlacht: NATO gegen UdSSR'. Wie der Untertitel schon vermuten läßt, entstand das Werk vor dem Zusammenbruch des Ostblocks. Getestet hatten wir es für Euch bereits in der ASM 5/90, dementsprechend gibt sich die Grafik zwar relativ schlicht, aber durchaus zweckmäßig.

High Command

Auf einer Sechseckkarte dürft Ihr in diesem "Zweiter Weltkrieg"-Epos sowohl die Alliierten als auch die Achsenmächte auf militärischem wie diplomatischem Gebiet zu Ruhm und Ehre führen. Auch wirtschaftliche Erwägungen spielen eine nicht unerhebliche Rolle, was das Game von den üblichen Three-Sixty-Kriegsspielen deutlich absetzt. Den Test findet Ihr in der ASM 10/93 (habt Ihr doch sicher noch...).

Patriot

Diese 'magenkrampfende Heereskriegssimulation' (Zitat von der Packung) aus dem Jahr 1992 führt Euch an die (öl-)malerische Küste von Kuwait. Wer Bock drauf hat, sich mit Saddam Hussein in Luft- und Bodenkämpfen anzulegen, bekommt mit dieser recht exakten Simulation ausgiebig Gelegenheit dazu.



▲ *Patriot*

Megafortress Mega Pak

Etwas angejahrt ist auch diese Sammlung: Das Grundprogramm Megafortress wurde bereits in der ASM 12/91 getestet, etwas später folgten die Missiondisk 'Operation Sledgehammer' (25 zusätzliche Missionen) und der 'Mission Editor'. Ihr fliegt mit einem B-52-Bomber Einsätze im Persischen Golf, in der UdSSR, im Irak und in Libyen. Mit heutigen Standards kann die Grafik natürlich nicht mithalten, und das Thema ist ebenfalls bereits ziemlich ausgelutscht. Ob's Euch Spaß macht, die alten Konflikte immer und immer wieder aufzuwärmen, müßt Ihr schon selbst entscheiden.

Worlds of Legend – Son of the Empire

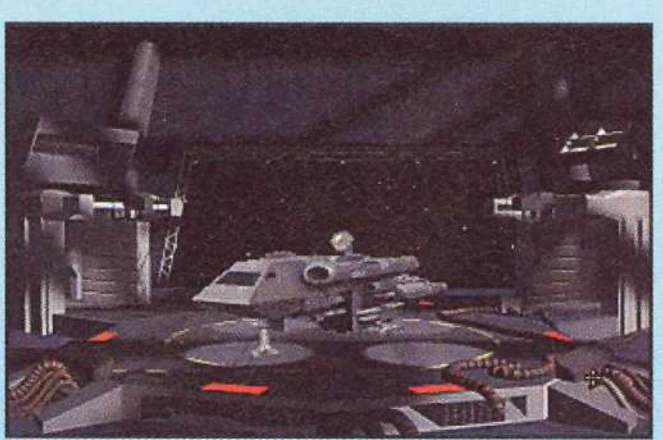
Um kräftige Klopperei geht es auch bei diesem ursprünglich von Mindscape herausgebrachten Programm (s.a. ASM 10/93). Diesmal allerdings befindet Ihr Euch in einem Fantasy-Reich, dem Empire of the Moon. Zusammen mit drei Gefährten macht Ihr einem bösen Zauberer den Garaus. Die vier Kämpfer sind unabhängig voneinander zu steuern, die Grafik ist akzeptabel, das Gameplay für Einsteiger teilweise brutal hart.

360 Compilation

Gleich drei Three-Sixty-Games sollen Euer Herz auf dieser Sammel-CD erfreuen. Über **Megafortress** haben wir uns ja schon weiter vorne ausgelassen (Ein Handbuchzitat gefällig? Geräuschkarte: AdLib schall-kompatibel). Dazu kommen noch die Simulationen **Das Boot** (Hitstern in der ASM 3/91) und **Aces of the Great War**, in dem Ihr Euch als Weltkrieg-Eins-Piloten im Ein- oder Zweispielermodus ein paar Orden verdienen dürft. Muß diese Sammlung sein? Nicht unbedingt, aber Simulations-Freaks haben bestimmt ihre Freude dran.

Privateer

Als Komplettversion beglückt die Silberausgabe von **Privateer** (Hitstern ASM 11/93) alle Wing-Commander-Fans. Auf der CD findet Ihr neben dem ganz normalen Prog auch gleich noch durchgehende Digi-Sprache und die Zusatzdisk



▲ *Privateer*

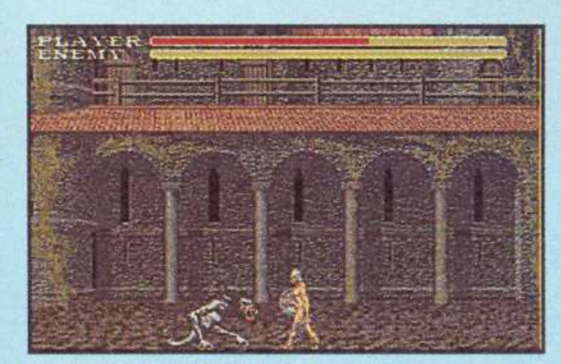
'Righteous Fire'. Das Game läßt sich direkt von der Scheibe spielen, einen 486/33-MHz-Rechner komplett mit Double-Speed-Laufwerk solltet Ihr allerdings schon auf Eurem Schreibtisch haben. Macht Spaß!

Space Hulk

Genau wie in der ASM 8/93 so anschaulich beschrieben, dürft Ihr auch jetzt wieder den bösen Aliens missionsmäßig den Garaus machen. Gegenüber der Urversion wurden die versilberten Abenteuer von **Space Hulk** um einige Features erweitert: Neun neue Missionen, zusätzliche Animationen, komplett ins Deutsche übersetzte Texte und Sprachausgabe versprechen erhöhten Spielgenuß. Action-Fans werden das zu schätzen wissen.

Rings of Medusa Gold

Starbyte legt mit R.O.M. Gold eine nur mäßig gelungene Neuauflage des bereits 1989 erschienenen Strategiespiels **Rings of Medusa** vor. Auf der Suche nach sieben magischen Ringen handelt und kämpft Ihr, was das Zeug hält. Aber obwohl sich das Game in der ASM 12/89 einen Hitstern verdient hatte, kann es jetzt nicht mehr so recht begeistern; außer einem extrem knackigen Schwierigkeitsgrad wird einfach zu wenig Innovatives geboten. Neu sind eigentlich nur die VGA-Grafiken und die Wahl der Kampfoptionen. Ihr kämpft jetzt entweder im Taktik-Modus, in dem Ihr



▲ *Rings of the Medusa*

Eure Einheiten auf einem Spielfeld rundenweise bewegt, oder aber im Action-Modus, in dem einer Eurer Ritter stellvertretend für das ganze Heer gegen einen feindlichen Kämpfer antritt. Ansonsten ist alles wie gehabt, und das ist doch ein bißchen wenig.

Sam & Max

Nicht nur der kleine Zauberer Simon hat sprechen gelernt, auch die beiden tierisch abgefahrenen Detektive **Sam & Max** grölen jetzt (deutsch) auf der CD, daß es eine wahre Pracht ist. Selbst wenn Ihr das Game schon habt – falls Ihr die Kohle erübrigen könnt, solltet Ihr Euch diesen Spaß unbedingt gönnen.

Erben der Erde

Und gleich noch mal ein tierisches Talkie. Softgold hat das Versprechen wahrgemacht und schon kurz nach Erscheinen des 'normalen' Games eine Version mit kompletter Sprachausgabe fertiggestellt. Falls Ihr nach einem Geschenk für Eure kleineren und noch nicht so lesegewandten Geschwister sucht, ist die CD-Version von **Erben der Erde** ein echt heißer Tip.

Larry 6

Er ist zwar eher ein Trottel als ein Tier, aber sprechen kann er mittlerweile auch: Larry Laffer, der lausigste Lover


▲ *Larry 6*

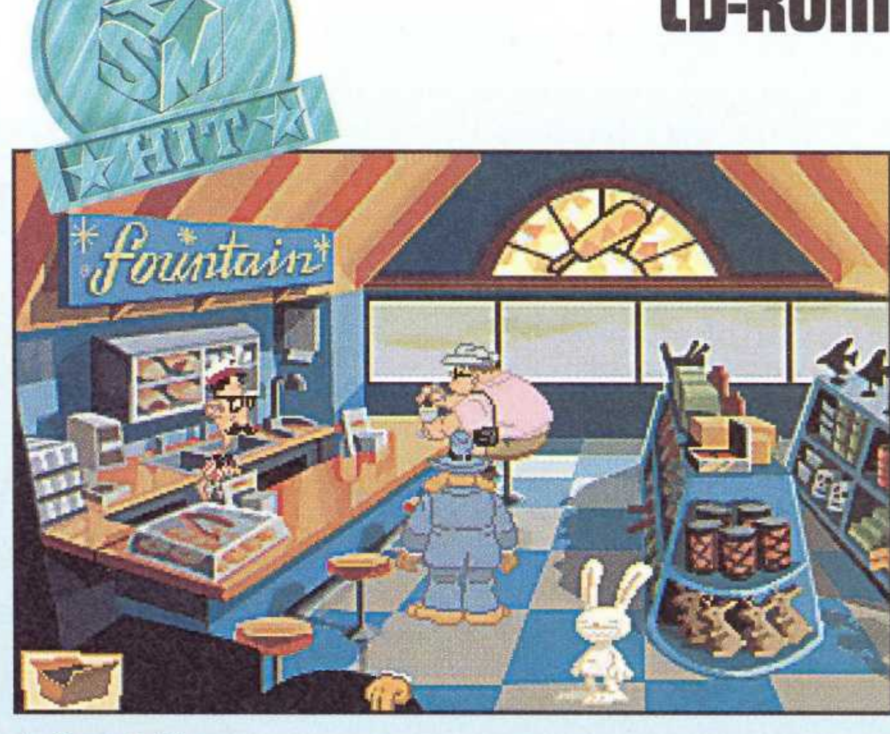
links von Laramy. Auf der neuen CD-Version könnt Ihr ihn von einem Fettnapf in den nächsten stottern hören – wer da vor Lachen nicht schwerstens ins Schleudern kommt, der hat seinen Humor schon vor der Garderobe abgegeben.

Silmarils goes Budget

Ein netter Zug von Silmarils: Das Eisenbahn-Opus **Transarctica** (Test Ausgabe 4/93) wurde genau wie die Rollenspiele **Ishar** (ASM-Hit 7/92) und **Ishar 2** (Facts in der ASM 8/93) als versilberte Version zum absoluten Pfennigpreis nochmals auf den Markt geworfen. Spätestens jetzt lohnt es sich, die wirklich nicht üblen Games der Softwaresammlung zu Hause einzuverleiben.

Woodstock

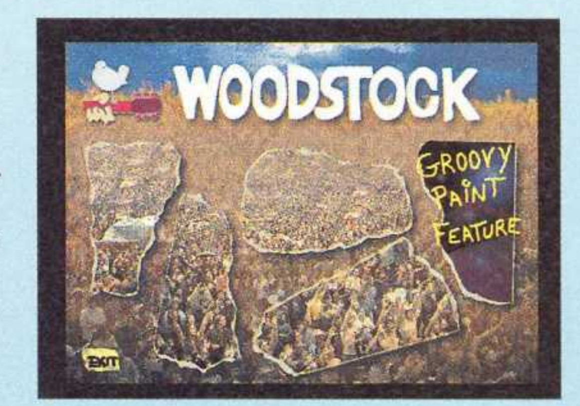
Friede, Freude, Eierkuchen, dazu jede Menge Wahnsinnsmusik und Stimmung ohne Ende: Das charakterisierte die drei Tage lange Fete des besten Open-Air-Festivals, das diese Erde je gesehen hat. Weil Ihr natürlich alle viel zu jung seid, um das Spektakel vor 25 Jahren livehaftig miterlebt zu haben, bringt Time Warner Euch auf einer CD Ausschnitte des Konzerts, Interviews,



▲ *Sam & Max*


▲ *Transarctica*

Facts and Fun. Vor allem die bisher unveröffentlichten Szenen des preisgekrönten **Woodstock**-Films von Michael Wadleigh lassen diese CD zu einem besonderen Vergnügen werden. Ob Ihr nun die alten Lieder mitsingt (auf Wunsch wird der Text eingeblendet), per Maus psychedelische Gemälde kreiert oder Euch die Hintergründe des Festivals mit all seinen Facetten reinzieht: Wenn Ihr einen PC mit 8 MB RAM



▶ *Woodstock*

und einem MPC-kompatiblen Double-Speed-Laufwerk besitzt, erlebt Ihr das Superhappening fast so wie vor Ort. Absolut empfehlenswert, und das nicht nur für Nostalgiker.


▲ *Ishar 1*

Sabre Team

Kaum ist nach über einem Jahr Wartezeit endlich die PC-Version (ASM 8/94) des nicht unumstrittenen Action-/Simulations-Spektakels **Sabre Team** erschienen, dürft Ihr die SAS-Helden auch auf der CD ins Getümmel schicken.

▼ *Erben der Erde*



Eine deutsche Übersetzung wird zwar angeboten, in den Genuß der enthaltenen Sprachausgabe kommt Ihr allerdings nur, wenn Ihr das Game in der englischen Urfassung spielt.

WorldCup USA 94

Nachschlag in Sachen Fußball-WM gefällig? Nur die Tatsache, daß **WorldCup USA 94** das offizielle Spiel zur Weltmeisterschaft ist, verschafft dem Prog die Ehre, hier und zu diesem vorgerückten Zeitpunkt noch vorgestellt zu werden. Ansonsten sollte man lieber den Mantel des Schweigens über die nicht einmal halb gefüllte Scheibe breiten (da helfen auch die beiden Musiktracks der Scorpions nicht mehr). Fußballfans sollten sich jedenfalls nur mit Vorsicht an diese Lizenz heranwagen, denn es gibt jede Menge weiterer Soccergames, die mehr Spaß machen. EAs FIFA-Soccer ist nur eines davon.

Space Quest 1 – 5

Der berühmteste Saubermann der Nation – seine kurzen Karrieren, seine langen Abstiege: In Sierras Supersammlung, **'The Space Quest Collection'**, könnt Ihr mit Roger Wilco fünf Episoden lang lachen und leiden. Extras gibt's dabei reichlich: Space Quest I könnt Ihr als Originalversion (nostalgisches EGA) mit Texteingabe, aber auch als überarbeitete Icon-Klick-Version (glorioses VGA) spielen. Space Quest IV wird als MPC-Multimedia-Version geliefert, und SQ V gibt's sogar auf deutsch (und englisch natürlich – für Puristen). Rogers Fan-Gemeinde dürfte sich mit dieser Komplettsammlung weiter vergrößern.

Wie uns die Firma Rushware mitteilt, die diese Seiten sehr aufmerksam liest, können die in der Ausgabe 9/94 an dieser Stelle vorgestellten CD-ROMs "KIXX", "Triple Action", "Hits for Six", "Lamborghini American Challenge" und "Walls of Rome" auch direkt über Rushware bezogen werden.

CD 3

So wenig aussagekräftig sich der Haupt-Titel gibt, so klotzig ist der Untertitel: 'The Ultimate Collection of Three Classic Games on One PC CD-ROM'! Na, ist das bombastisch? Etwas weniger bombastisch ist der eigentliche Inhalt der Packung: Hier hat Gremlin ohne Rücksicht auf Spielermentalitäten alles draufgepackt, was in letzter Zeit an Highlights veröffentlicht wurde.



▲ *Space Quest I, jetzt mit satten 256 Farben*

Ishar 2: Wer hat da eben was gegen weibliche Schönheit gesagt? ▼



Zool

Die kesse Ameise Zool, besser bekannt als der Ninja aus der N'ten Dimension, hat schon in der ASM 6/93 einen Hitstern einheimsen können. Das witzig-bunte Jump'n'Run (eine Seltenheit auf dem PC) macht auch jetzt noch Spaß, selbst wenn keine CD-spezifischen Features ersichtlich sind. Nächstes Mal erzähle ich Euch an dieser Stelle übrigens bereits etwas über den zweiten Teil...

Lotus

Ebenfalls mit einem Hitstern verziert wurde die Auto-Simulation **Lotus** in der ASM 10/93 – und das (immer noch) mit Recht. Hier könnt Ihr sogar im Zweispielermodus mit quietschenden Reifen die Straßen unsicher machen.

Nigel Mansell's World Championship

Auf einen Hitstern mußte diese Rennsimulation im Juli 93 leider verzichten, aber wie schon Meat Loaf so treffend formulierte: "Two out of three ain't bad". Wenn Ihr auf Hüpf- und Rennspielchen steht, ist das eine feine CD für Euch, ansonsten bleibt die Anschaffung eine Frage des Geldbeutels. Für ein einzelnes (nicht mehr ganz taufrisches) Game ist der Preis doch ein bißchen zu hoch.

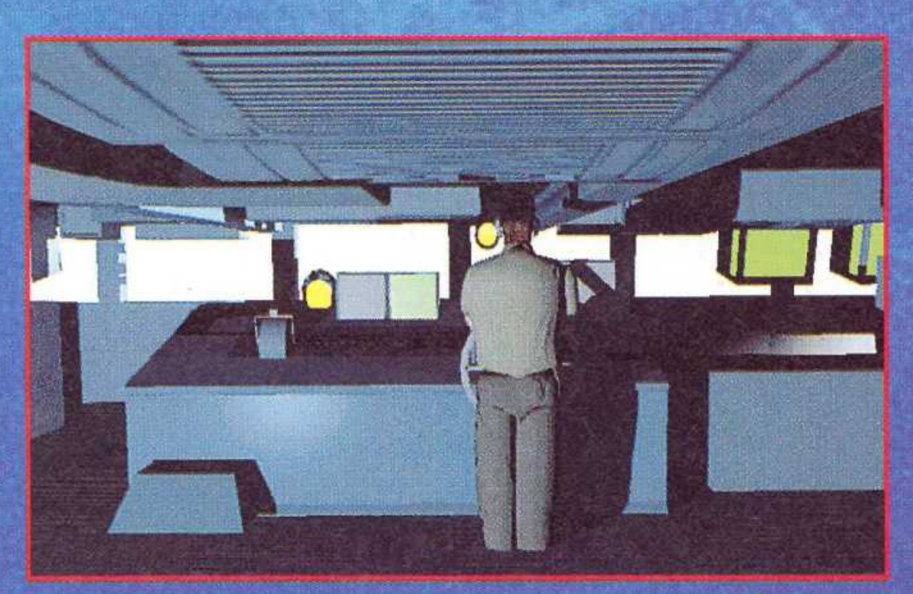
Subwar 2050

Das schicke Unterwasser-Action-Spektakel (Hitstern in der ASM 1/94) kann sich auch auf der silbernen Scheibe sehen lassen – allerdings fragt man sich dabei doch, warum die Übertragung so lange gedauert hat. Viel Neues gibt es bei **Subwar 2050** auf CD gegenüber dem Disketten-Original nämlich nicht zu vermelden. Trotzdem begeistert auch hier wieder die Unterwasseroptik, und Abwechslung ist bei den Söldner-Ausflügen ins Bermuda-Dreieck, das Mittelmeer oder ans Nordkap auf jeden Fall gegeben.

Produkt	Preis	Hersteller	Muster von	unsere Meinung
5x Action Sixteen	je ca. 50 DM	Digital Integration, England	Rushware	zugreifen
Privateer	ca. 130 DM	Origin, USA	Electronic Arts Deutschland	Sammelstück
Space Hulk	ca. 100 DM	Electronic Arts, USA	Electronic Arts Deutschland	okay
Rings of Medusa Gold	ca. 120 DM	Starbyte, Bochum	Hersteller	angestaubt
Sam&Max Talkie	ca. 130 DM	LucasArts, USA	Softgold	super
Larry 6	ca. 120 DM	Sierra, USA	Bomico	Lachnummer
Ishar	ca. 30 DM	Silmarils, Frankreich	Selling Points	Sammelstück
Ishar 2	ca. 30 DM	Silmarils, Frankreich	Selling Points	Sammelstück
Transarctica	ca. 30 DM	Silmarils, Frankreich	Selling Points	Sammelstück
Woodstock	ca. 80 DM	Time Warner, USA	Rushware	ungewöhnlich
Erben der Erde Talkie	ca. 120 DM	New World Computing, USA	Softgold	einfach schön
Sabre Team	ca. 100 DM	Krisalis, England	Die Cassette	heftig
WorldCup USA 94	ca. 90 DM	U.S. Gold, England	Die Cassette	kein Glanzstück
Subwar 2050	ca. 100 DM	Microprose, USA	Microprose Deutschland	okay
Action 16: 360 Compilation	ca. 70 DM	Digital Integration, England	Rushware	für Fans
Space Quest 1-5	ca. 120 DM	Sierra, USA	Bomico	heiß
CD 3	ca. 80 DM	Gremlin Graphics, England	Die Cassette	wilder Mix

Schiffers Fritze

CD-ROM 



▲ *Nicht aus der Werft, sondern von einem 3D-Rendering-System stammt dieser Kartenraum...*

TICONDEROGA

– Coming Soon –

PC, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Hersteller**.

"Eine Seefahrt, die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön!" Soweit zum Thema Ausflug, kommen wir jetzt zum Ernst des Lebens. Wo also ist Ernst?!

In London gibt es ein kleines, feines Softwarelabel, das es sich zum Ziel gemacht hat, für Mindscape eine Schlachtschiffsimulation auf CD-ROM zu programmieren, von der man noch nach Jahren sprechen soll. Als Vorbild nahm man sich die Ticonderoga, einen Schlachtkreuzer der amerikanischen Kriegsmarine, und nannte das Spiel nach diesem Überdampfer. Der bildet das Logistikzentrum einer Flotte, die aus Schiffen, U-Booten und Flugzeugträgern besteht.

Ticonderoga wird aus der Sicht des Oberkommandierenden der Flotte gespielt, man ist sozusagen Hirn und Herz der Flotte. Man steuert die Ticonderoga mit Anhang durch eine Menge Missionen hindurch, deren Erfüllung mit einem Ehrenplatz in der Highscore-Liste belohnt wird. Neben dem strategischen Element wird noch eine gehörige Portion Rollenspiel dazugegeben.

Die Missionen haben nicht nur reinen Kriegscharakter. Zum Beispiel wird auch gegen einen von einer Gruppe Terroristen gekaperten Öltanker vorgegangen. Was sonst noch im Spiel vorkommt, werden wir Euch in naher Zukunft berichten können. Hier zur Einstimmung erst mal ein paar Bilder.



▲ *...oder der Versammlungsraum, in dem die Missionen besprochen werden.*



▲ *Das ist nicht Käpt'n Iglu, und er hat auch kein Fischstäb...*

PHANTASMAGORIA

–Work in Progress–

PC, Hersteller: **Sierra**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Bisher war das Gruseligste an Sierra ja eigentlich die lange Wartezeit, die jedem neuen Game vorausging. Das soll sich jetzt ändern. Mit PHANTASMAGORIA will Roberta Williams uns auch spielerisch das Fürchten lehren.

Der ganz normale HORROR

Klotzen, nicht kleckern, hat sich die Sierra-Chefin Roberta Williams wohl gesagt, und jetzt will sie uns mit einem Spiel der Superlative beglücken. Gigantisch ist bereits die



Vorbereitungszeit, die seit der ersten Ankündigung ins Land gegangen ist. Vor mehr als zwei Jahren geisterte der Titel **Phantasmagoria** schon mal durch die Sierra-Vorschauen (das grenzt schon fast an Origin-Zeiten), dann wurde mit schöner Regelmäßigkeit der Erscheinungstermin um jeweils sechs Monate verschoben. Jetzt allerdings scheint es langsam wirklich ernst zu werden, denn was dieser Tage bei Sierra zu begutachten war, sah schon echt nach einem spielbaren Game aus.

Gigantisch ist auf jeden Fall das Script, das Roberta abgeliefert hat. Es umfaßt ca. 400 Seiten – das ist viermal so viel, wie ein normales 90-Minuten-Hollywood-Film-Script enthält. Dazu kommt ein Storyboard von mehr als 100 Seiten, das die Szenarien grafisch anreißt. Auf diesen Seiten konnte sich die Phantasie der Autorin, die eigentlich mehr für ihre Fantasy-Serie 'King's Quest 1–6' (der siebente Teil ist in Arbeit, mehr darüber in der nächsten Ausgabe) bekannt ist, so richtig horrormäßig austoben. Erste Ansätze waren zwar schon bei der letzten King's-Quest-Folge zu bemerken, bei Phantasmagoria allerdings geht Roberta in die Vollen. Foltermaschinen, echte und eingebildete Leichen, literweise Blut, Psychoterror und finsteres Grauen – Roberta will's wissen.

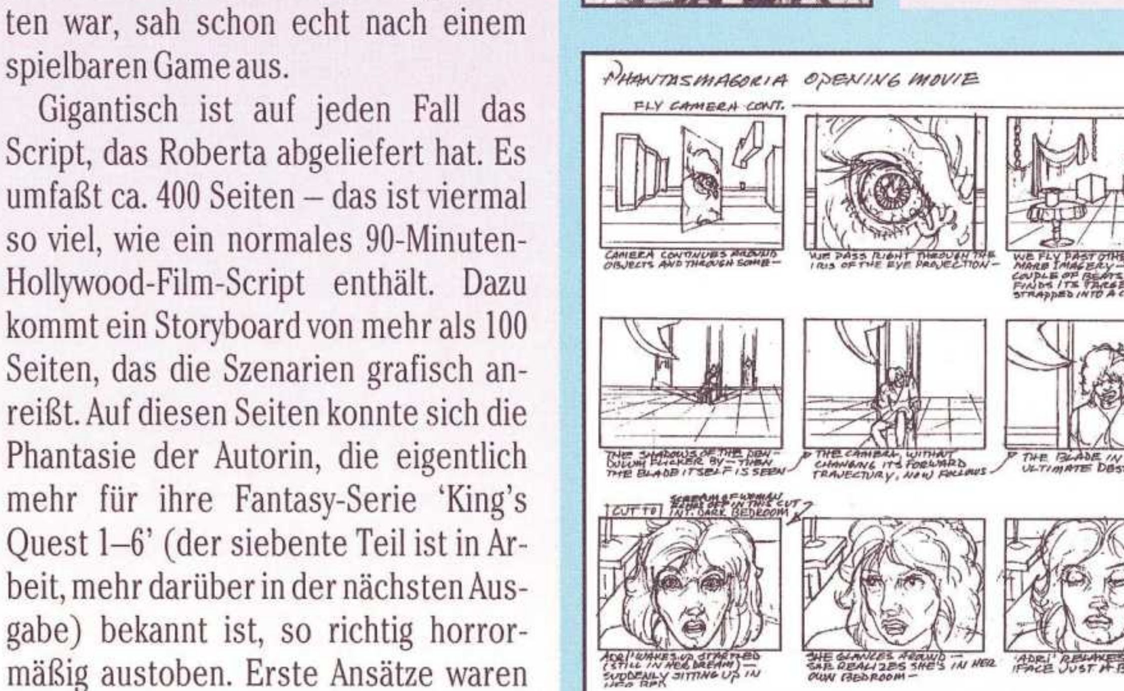
Das ist ein Überfall. Bitte nur die kleinen Scheine! ▶

◀ *Spieglein, Spieglein an der Wand...*

◀ *Ein Königreich für ein Staubtuch!*

Storyboard und ▼ *Dreh vor Ort*





Leise schleicht das Grauen an

Die Story, die wie ein Buch in mehrere Kapitel aufgeteilt ist, bietet jedenfalls genügend Grund für diverse Gänsehäute. Dabei fängt alles so idyllisch an. Jungverheiratet, glücklich und froh kommt ein Paar in seiner geerbten Inselvilla an. Das Haus stammt aus der Zeit der Jahrhundertwende und wirkt auf den ersten Blick sehr romantisch. Was Adrienne und Don jedoch nicht wissen: Durch ihr Eindringen wecken sie ein böses Wesen wieder auf, das seit 100 Jahren durch den etwas seltsamen Vorbesitzer dort eingeschlossen ist. Langsam nimmt es von dem Haus Besitz und erobert auch Don, der sich nach und nach in ein todbringendes Etwas verwandelt. Als liebendes Weib macht sich Adrienne (und Ihr mit ihr) auf die Suche nach einem Gegenmittel. Ein uralter Zeuge der Vorgänge im letzten Jahrhundert hilft Euch dabei, der Lösung der vielen Rätsel näherzukommen.

Gute Nerven sind allerdings Voraussetzung für geruhsames Spiel, denn wenn aus einem Weinfaß Blut läuft, Euch eine Babyleiche aus dem Brunnen entgegenstarrt oder Eure schlimmsten Alpträume Wirklichkeit werden, dann ist das nicht unbedingt jedermanns Sache.

Gefilmt wurde die gruselige Story mit 20 Schauspielern in den neuen Studios, die Sierra eigens zu diesem Zweck im heimatlichen Oakhurst bauen ließ. Diese Studios wurden ganz den Bedürfnissen von Multimedia-Games angepaßt, haben also nicht die üblichen Bühnendekos, sondern riesige Blue-Screen-Wände, vor denen sich die Schauspieler bewegen. Das Ganze wird durch eine professionelle Aufnahme- und Schnitteinrichtung ergänzt, so daß die komplette Produktion im Hause stattfinden kann. Auch der Regisseur Peter Maris, die Filmcrews und die Special-Effects-Mannschaft sind Profis, die Hollywood-Standard gewöhnt sind.

Die digitalisierten Bilder werden in eine gerenderte, sehr realistische 3D-Welt eingebettet. Wichtigster Punkt hier ist die Tatsache, daß sich alle Charaktere frei in ihr bewegen können. Daß das Game mit voller Sprachausgabe kommt, ist schon fast eine Selbstverständlichkeit – wie sonst sollte man in den Genuß der herzzerreißenden Schreie der Heldin kommen...

Ein Punkt liegt Roberta bei Phantasmagoria speziell am Herzen. Sie will auf keinen Fall ein Game, das von opulenter Grafik strotzt und kein Gameplay aufweist, wie es bei vielen sogenannten 'interaktiven' Adventures passiert. Das riesige Script dürfte helfen, diesen Fehler zu vermeiden.

Phantasmagoria ist inzwischen schon so groß, daß es wohl mindestens vier CDs benötigen wird, möglicherweise mehr. Trotzdem wird es mit einem 486er zufrieden sein, der mit 33 MHz läuft und ein Single-Speed-Laufwerk hat (nach oben sind natürlich keine Grenzen gesetzt). Ob der neueste Veröffentlichungstermin – angekündigt ist der Januar '95 – eingehalten wird, steht zwar noch in den Sternen, aber schon nicht mehr in den ganz weit entfernten.



Das Ding mit den Nazis

Schon bei *Shadow of the Comet* stellte die französische Spieleschmiede Infogrames unter Beweis, daß gute Adventures nicht unbedingt aus Kalifornien kommen müssen. Jetzt scheint sich ein neuer Stern am Adventurehimmel abzuzeichnen: **Prisoners of Ice** heißt das neueste Game aus dem Land des Champagners.

PRISONERS OF ICE

– Work in Progress –

PC, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

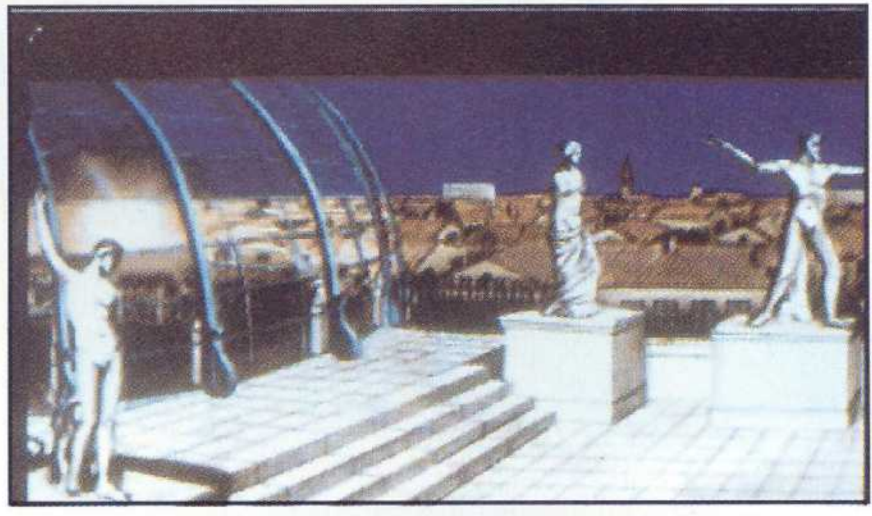
Die Story: Im Jahre 1937 entkommen der Polarforscher Peter Hamsun, sein Sohn Björn und O'Leary von der Royal Navy von einem geheimen Nazistützpunkt in der Antarktis. Der Schlitten, mit dem die Flüchtlinge abhauen, hat eine gefährliche Fracht geladen. Während der halsbrecherischen Flucht bricht eine der drei Frachtkisten auf. Ein Tentakelungeheuer krabbelt aus den Überresten, greift sich O'Leary und verschwindet unter dem Eis. Forscher Hamsun nähert sich dem Loch und wird von einem grauenhaft entstellten O'Leary ebenfalls unters Eis gezogen. Björn – ziemlich fertig mit den Nerven – findet Zuflucht bei einer U-Boot-Besatzung der Royal Navy. Die beiden verbliebenen Kisten sind bei ihm.

Währenddessen steht ein Mann in deutscher Uniform an der Stelle des Schreckens, reißt die Arme in den Himmel und gibt merkwürdige Beschwörungen von sich. Das Wasser im Eisloch beginnt zu brodeln, und der leblose Körper von Hamsun kommt an die Oberfläche. Für so einen Fall braucht man natürlich einen Spezialisten: Ryan, seines Zeichens amerikanischer Agent der O.N.I. und Hauptfigur des Adventures, wird herbeizitiert. Soweit zur Vorgeschichte.

Infogrames hat sich in den letzten beiden Jahren immer wieder durch sagenhafte Adventures ausgezeichnet. Im Stile von "Shadow of the Comet" kommt nun Neues von der französischen Spielefront.

"Prisoners of Ice" wird wohl eine Mischung aus phantastischem Abenteuer, Intrigen, Spionage und Cthulhu-Magie werden. Letztere lehnt sich vor allem an die Horror-Novelle "Berge des Wahnsinns" von H. P. Lovecraft an – ein Klasse-Schocker, nebenbei bemerkt!

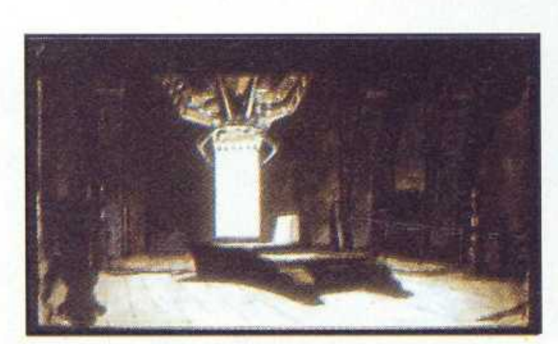
Wie gesagt: Das Game spielt vorm Hintergrund einer Nazi-Geheimbasis im ewigen Eis, eines britischen U-Boots sowie der Falklandinseln, Buenos Aires, Tihuanacos und der reichlich bekannten Insel Illsmouth, auf der Parker sein Debüt in "Shadow of the Comet" gegeben hat. Auch sonst hat sich Infogrames mächtig ins Zeug gelegt. Bemerkenswert ist auf jeden Fall, daß Spieler zwischen einem Happy End und einem nicht ganz so glücklichen Ausgang der Story wählen können. Und im Gespräch mit Personen der Handlung kann man verschiedene Gesprächsthemen anschneiden, deren Wahl das Geschehen jeweils entscheidend beeinflußt.



▲ *Erste Screenshots aus Frankreich zeigen die detaillierte Grafik des neuen Infogrames-Schockers*



▲ *Feuersbrunst im Eispalast: Wie geschaffen für ein mysteriöses Lovecraft-Adventure*



▲ *"Prisoners of Ice" knüpft direkt an das Kultadventure "Shadow of the Comet" an*

In mehr als 150 Kulissen spielen sich insgesamt rund 1500 Animationen ab, und bei dramatischen Szenen kommt die Hauptfigur in Großaufnahme als Comic-Strip. Die fertige CD-Version soll Ende November auf dem Markt sein. Also, Parker-Fans, haltet schon mal die Kohle zusammen.



Where's that Girl?

Was denkt sich der geneigte Leser oder die geneigte Leserin, wenn das Gespons auf Nimmerwiedersehen verschwindet? Ganz einfach: "Da stecken Außerirdische dahinter!"

ALIEN VIRUS

– Coming Soon –

PC, Hersteller: **ICE**, England, Muster von: **Hersteller**.

Schreckliches passiert dem Spieler, der in die Rolle eines jungdynamischen, abenteuerlustigen Typen schlüpft, in **Alien Virus**, einem neuen Game von ICE. Dem Helden ist die Freundin abhanden gekommen, und zwar in einer etwas seltsamen Gegend. Was macht also unser junger Freund? Er sucht sie – natürlich! Trecisison nennt sich die Truppe junger Coder aus dem Mittelmeerraum, die sich das Ganze ausgedacht hat.



▲ *Der nette, freundliche Roboter gibt bestimmt Auskunft...*

Alien Virus basiert auf einer Spielidee, die schon 1992 entstand und sich im Spiel *Dead of Night* manifestierte. Das neue Adventure aber besteht in der Hauptsache aus Raytracing-Grafiken, die vom Spieler mit Hilfe eines Point-and-Click-Systems auf versteckte Hinweise und Gegenstände untersucht werden können.

▲ *Heute schon geschwappt?*

Außerdem glänzt das Game durch zahlreiche, grafisch hochwertige Animationen. Da das Hauptaugenmerk auf diesen Bestandteilen liegt, lag der Gedanke nahe, das Spiel nur für CD-ROM zu entwickeln.

Insgesamt sieben Abschnitte warten auf die Spieler. Um seine Freundin und andere Personen aus den Klauen der gemeingefährlichen Außerirdischen zu befreien, muß der Held der Story verschiedene gefährliche Gegenden absuchen und dort Rätsel lösen. Schauplätze sind zum Beispiel eine Wüste und eine Weltraumstation, die man zerstören muß. Um zu überleben, muß der Spieler Nahrung für seine Figur besorgen. Außerdem gilt es, sich in ein irdisches Video-Netz einzuklinken, um Informationen über die Gegner zu erhalten.

Erste Bilder von Alien Virus könnt Ihr hier begutachten. Unser erster Eindruck ist positiv. Aber warten wir ab und lassen uns von der Endversion überraschen.





Heißes Pflaster

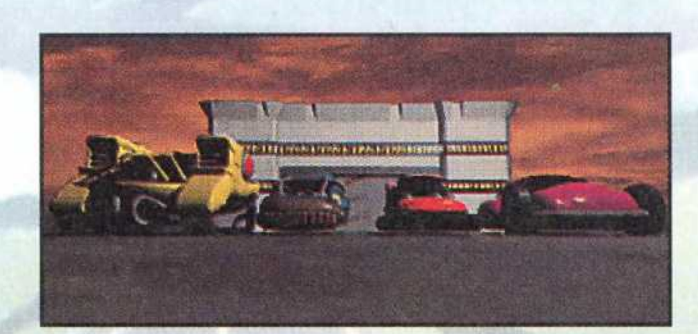
Habt Ihr ein Traumauto? Wolltet Ihr schon immer selbst ein paar Runden auf den Rennstrecken dieser Welt drehen? Nichts leichter als das: Steigt in die CARS, und Eure Träume werden wahr.

CARS

– Coming Soon –

PC (486), Hersteller: **Dimension Creative Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Das Label Dimension Creative Design ist bis dato relativ unbekannt in deutschen Landen. Der Chef von DCD, Kevin Bulmer, ist allerdings fast schon ein alter Hase auf dem Gebiet des Software-Marketing. Unter seinen Fittichen entstand ein neues Autorennspiel, das alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll.



▲ *Auch bei Cars darf man sich auf exzellente Grafiken freuen*

Vom Aufbau der 3D-Szenen her erinnert **Cars**, so der Name des neuen Games, an den Ballerspiel-Renner *Wumm*. Von der Geschwindigkeit und dem schnellen grafischen Aufbau her könnte man meinen, daß man das Spiel gerade auf einem 3DO sieht – doch dem ist nicht so. Das Game wurde für PC-CD-ROM produziert, allerdings benötigt man schon ein wenig Rechen-Power. Ein 386/40 geht gerade noch so, erst mit einem 486er kommt richtig Freude auf.



▲ *Was für ein Gefährt!*

Nach dem Start von Cars könnt Ihr Euch für einen von vier auswählbaren Rennern entscheiden, die allerdings wenig mit Stock Cars, Formel 1 oder Rallye zu tun haben: Das erste Fahrzeug ist eine Art Hovercraft, das zweite eine Art Panzer, das dritte ein richtiger Flitzer, und das vierte ist noch unbekannt.

Jedes Vehikel hat seine Spezialitäten. Der Hover gleitet schnell über die Flächen, hat aber Schwierigkeiten bei hügeligem Gelände. Der Panzer ist zwar nicht so schnell, kommt aber im unwegsamen Gelände gut vorwärts. Der Renner läuft auf Asphalt wie geschmiert, bleibt aber bei unebenen Flächen zurück.

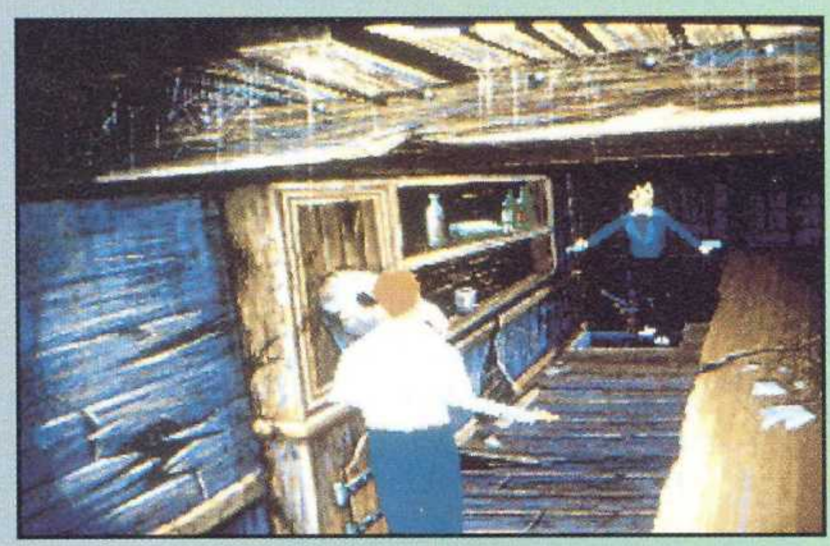
Die Rennen entpuppen sich als vielseitige Missionen. Zum Beispiel muß man seinen Fahrerkollegen aus den Klauen eines Wild-West-Sheriffs befreien. Es gilt die richtige Stadt zu finden, den Sheriff und seine Kumpels zu bekämpfen und zu besiegen.

Das so ganz andere Rennspiel Cars soll übrigens noch in diesem Jahr erscheinen. Wir werden Euch so schnell wie möglich mehr darüber berichten.



Carnby is back

Daß ein dritter Teil von "Alone in the Dark" kommen würde, war mir klar, aber daß er so schnell kommen würde, doch eine echte Überraschung.



▲ *Verloren in der Geisterstadt muß sich Carnby mit einigen unliebsamen Untoten herumschlagen*

Nach der Einbeziehung des Lovecraft-Mythos in Teil 1 und der Voodoo-Legenden in Teil 2 von **Alone in the Dark** stellt sich Held Edward Carnby im dritten Teil den Sagen um die Navajo-Indianer. Wie es dazu kam, das ist schnell erzählt. Nach den üblen Erlebnissen auf Derceto (Alone in the Dark 1) zieht es Emily Hartwood nach Hollywood. Schließlich bekommt sie eine Stelle als Script-Girl bei Hill Century, die gerade die Dreharbeiten zu einem neuen Western begonnen haben. Im Sommer 1925 macht sich die Heldin mit dem Drehteam für die Produktion des Films "Last Ranger" nach Slaughter Gulch auf, einer kleinen Geisterstadt mitten in der Mojave-Wüste.



–Work in Progress–

PC, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Am Abend des 3. Juli, fünf Meilen von Slaughter Gulch entfernt, wird ein völlig erschöpftes Pferd gefunden. Auf dem Sattel steht nur eine kurze Message: Holt Carnby. Klar, keine Frage, Carnby folgt der Aufforderung und wird von einem Cowboy empfangen, der sich bei den Kulissen der Hill Century vermischen, macht sich unser Held auf die Suche nach Emily. Schon bald merkt er, wie der Hase läuft. Stadtgründer Jedediah Stone, der den Navajo-Indianern das Land entrissen hat, führt die Gemeinde auch nach seinem Tod weiter.

Soweit zur Story. Die Technik des neuen Infogrames-Games wurde im großen und ganzen vom Vorgänger übernommen, hat aber an zahlreichen Stellen Updates erfahren. So wandert der Held jetzt durch gezeichnete Welten, die den dreidimensionalen Touch noch ein bißchen realistischer machen. Infogrames verspricht eine Sequenz in "subjektiver 3D" (was immer das genau sein mag).

Jederzeit kann der Spieler einen Stadtplan der Geisterstadt aufrufen, um sich besser zu orientieren. Also steht wieder mal eine heiße Story ins Haus, die einen Touch von Virtual Reality mit sich bringt. Bis Weihnachten müssen sich Carnby-Fans allerdings noch gedulden.



▲ *Alone in the Dark 3: Wieder einmal kommt ein Hauch von Virtual Reality auf die Spieler zu*

▲ *Diesmal sind die Grafiken von einem französischen Comic-Zeichner umgesetzt worden und bieten ein noch detaillierteres Bild der fiktiven Umgebung*

genauerer Betrachtung als Skelett entpuppt. Carnbys Alarmglocken machen sofort einen Heidenlärm. Es geht wieder mal um Untote. Nachdem er das Empfangskomitee auf wenig charmante Weise, aber fachmännisch, zerlegt hat, schafft er es gerade noch, über die Brücke zu hechten, bevor die sich in der Tiefe in ihre Einzelteile zerlegt. Verloren in einer Welt, in der sich die Überreste des Wilden Westens mit

Auch Goethe fing bescheiden an

Wie gerne wär' ein Künstler ich, doch leider weiß das niemand nich. Ich bin verkannt, oh ich Genie, Ihr seid Banausen, ja, und wie!

WIGGINS IN STORYLAND

PC (Windows), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Media Vision**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Goethe hatte es schwerer als Ihr: Zu seiner Zeit gab es schließlich noch nicht so schicke Software wie z.B. **Wiggins in Storyland**, mit der das Geschichtenschreiben echt zum Kinderspiel wird.

Nehmen wir den größten Kritikpunkt gleich vorneweg: Wiggins gibt es nur auf Englisch. Da aber nur minimal Text auftaucht und der sich quasi von alleine erklärt, kann man hier mal ausnahmsweise beide Augen zudrücken. Pluspunkt: Der Editor, mit dem Ihr Eure Geschichten in das liebevoll gestaltete 'Buch' schreibt, benutzt die deutsche Tastaturbelegung. Umlaute sind also kein Problem.

Falls Ihr Euch nicht im Spielzimmer von Wiggins, dem pfiffigen grünen Regen- oder Sonstwiewurm amüsieren wollt, könnt Ihr Euch unter zahlreichen animierten Hintergründen ein Bild für Eure erste Buchseite aussuchen. Ein paar Charaktere (es gibt 40 unterschiedliche) und Requisiten (110) dazugepackt, und schon braucht Ihr Euch nur noch eine Story auszudenken und danebenzuschreiben. Die Männekens hampeln dabei kräftig durch die Gegend und können mit unterschiedlichen Gesichtsausdrücken, Größen und Ausrichtungen verändert werden. Witzige Sounds und Hintergrundmusiken runden das Ganze ab.

▲ *Aus Kates Tagebuch*

Natürlich könnt Ihr Eure Werke für die staunende Nachwelt ausdrucken oder unter Eurem (Künstler-)Namen abspeichern – wer weiß, vielleicht werden sie in 100 Jahren ja mal als Frühwerke eines literarischen Genies gehandelt. Eure Erben wird's freuen, und Ihr habt an Wiggins bestimmt Euren Spaß.

Das Malbuch samt Wachsmalkreiden und Klebebildern könnt Ihr ja derweil Euren kleineren Geschwistern vermachen, damit sie Eure Inspiration nicht stören.



Urteil: 10 — GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	10
Aufmachung:	11
Idee:	10

Bücherschreiben leicht gemacht



Knochenarbeit

Diese Story sollte man jedem Hund vorlesen, bevor man ihm das Apportieren beibringt. Der Erfolg dürfte verblüffend sein.

RUFF'S BONE

PC (Windows), **ca. 90 DM**, geplant für: **Mac**, Hersteller: **Broderbund**, USA, Muster von: **Electronic Arts**.

Ruff ist ein ganz normaler amerikanischer Hund. Infolgedessen bellt er englisch und spanisch, aber nicht deutsch, und er läßt sich jeden Sonntag von seinem Herrchen einen Knochen zwecks Wiederbeschaffung in die Landschaft werfen. Die witzigen Abenteuer, die er dabei unter und über Wasser, in den Wolken und im Knochenland erlebt, erzählt dieses Mitmachbuch aus der Reihe der 'Living Books'.

Ruffs Knochenjagd ist in zwölf Kapitel (Bilder) aufgeteilt, die Ihr einzeln anklicken oder von vorne bis hinten durchlaufen lassen könnt. In jedem Bild erwartet Euch eine längere animierte Eingangssequenz, dann dürft Ihr im 'Action-Modus' wild auf dem Bildschirm rumklicken und die vielen kurzen bis langen Animationen ansehen. Dazu werdet Ihr mit putzigen Soundeffekten und glasklarer Sprachausgabe verwöhnt – auf Englisch bzw. Spanisch. Und damit ist der ganze Unterhaltungswert für die anvisierte Zielgruppe, nämlich Kinder zwischen drei und acht, voll im Eimer. Falls die Living Books jemals auf Deutsch übersetzt werden sollten (Warum werden sie das eigentlich nicht? So viel Text ist schließlich nicht drin!), wird der Computernachwuchs viel zu lachen und zu tun bekommen. Ansonsten dürfte hierzulande mit diesen an sich verdammt guten Progs kein Blumenpott zu gewinnen sein.



▲ *Weiter geht's über die Leiter*

I got into a spaceship and headed for home. I had my bone at last.

◄ *Apportieren will gelernt sein*

Urteil: 8 — ANNEHMBAR

Grafik:	9
Sound:	10
Ablauf:	9
Dauerspaß:	9
Humor:	10

Der größte Fehler dieses Kinderprogramms: Englische Texte!

Schweinebucht

Geheime Intrigen, verdeckte Aktionen, inszenierte Aufstände: die dunklen Machenschaften des CIA.

CENTRAL INTELLIGENCE

PC (unterst. SoundBlaster), **119,95 DM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Bomico**.

Wir haben es ja immer gewußt: Wenn ein Bananenstaat in der Dritten Welt Ärger macht, schwärmen flugs die Agenten des CIA aus, untergraben die herrschenden Strukturen und führen die Rebellen irgendwann zum Putsch. Ausgangspunkt des Geschehens ist die fiktive Insel Sao Madrigal vor der Küste Brasiliens.



▲ *Im Anflug: Die CIA-Truppe wird eingeflogen*



▲ *Die Idylle trügt: Die Inselkarte bietet alle Infos über die politische Lage*

Als CIA-Koordinator des Einsatzes muß der Spieler drei strategische Agenteneinheiten dirigieren, die wiederum jeweils einen Spezialisten für besondere Missionen unterhalten.

Mitglieder der politischen Abteilung (meist Insel-Oppositionelle) werben wichtige Funktionsträger der Gegenseite an – sei es durch Erpressung oder durch geduldiges Überreden. Die Propaganda-Abteilung wiederum beeinflußt Fernsehstationen, besticht Journalisten ("Lead the Press...") und druckt Flugblätter.

Die Militärspezialisten schließlich übernehmen zum Abschluß den wichtigsten Part: Sind genügend Überläufer gewonnen und das Land schon in Aufruhr, stürmen sie (ggf. mit Hilfe von Rebellen) die Hauptstadt und das Präsidentenpalais.

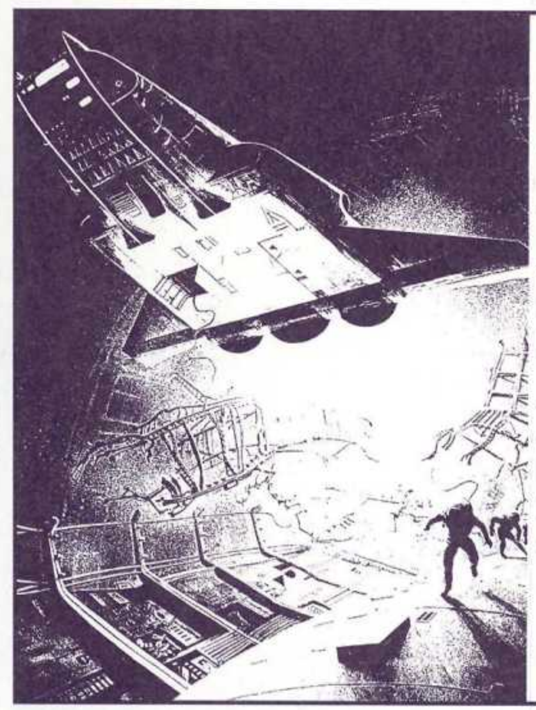
Ein wirklich netter Plot, zugegeben. Und egal, ob er realistisch ist oder nicht: Bei Central Intelligence macht das Intrigieren Spaß. Für Strategen allerdings ist die Sache schnell ausgereizt, denn mehr als ein Szenario, mit immer wieder leicht veränderten Ausgangsparametern, ist nicht vorhanden. Und wer in das Genre lustvoll einsteigen will, muß das harte Agentenhandwerk selbst lernen: Die zwar deutsche, aber schlecht gegliederte Anleitung läßt viele Wünsche offen. Und warum das Ganze auf CD gepreßt wurde? Weil man da so schön mit inhaltslosen Videoclips und Intros Platz schinden kann. Es geht noch besser!



Urteil: 8 — ANNEHMBAR

Grafik:	9
Sound:	7
Ablauf:	7
Dauerspaß:	6
Idee:	9

Das Einmaleins des Spionierens als Einerlei des Spielens: Nette Idee, sehr durchschnittlich umgesetzt





Spurensuche

Spione wie wir haben's verdammt schwer, immer an die absolut neuesten Daten heranzukommen. Allzu oft entpuppt sich eine heiße Spur als Fehlanzeige, und vielversprechende Hinweise führen statt zur ersehnten Lösung eines Adventure-Problems nur tiefer in die Irre. Doch diesmal ist uns wahrlich ein besonders guter Coup gelungen: Uns ist der unheimliche Robinson ins Netz gegangen. Dem Heibert sei Dank. Dazu gibt's noch reichliches Agentenfutter für Spieler etlicher aktueller Top-Games und ein fröhliches "Gehabt Euch wohl" –
Euer Aushilfsagent
09/16

Inhalt

Hint Hunt:

Robinson's Requiem

Ein Reisebericht aus der Zukunft

"Sie werden fünf erregende Jahre erleben. Die Planeten, die Sie erwarten, werden höchstwahrscheinlich viel weniger friedlich sein als die Welt, die Sie auf Ihrer ersten Mission erschlossen haben. Lassen Sie deshalb stets Vorsicht walten. Gefahren lauern überall. Nutzen Sie Ihre Talente, um zu überleben..." – So hatte Plato 625 uns verabschiedet. Die Ausbildung war lang genug gewesen. Jetzt war Zeit für die Realität. Das Abenteuer konnte beginnen...

1. Kapitel: Dschungelbuch

Am Anfang ging ich erst einmal nach Osten, nahm den Weg links durch die Berge. Die Wracks dort fielen mir gleich auf, und ich sammelte fünf Drähte ein. Hinter einer Ruine entdeckte ich etwas Medizin. Alles Dinge, die man mal gebrauchen kann. Zurück dann erst nach Süden, später nach Osten und an einem See vorbei. Den Robinson dort mußte ich töten. Bei ihm fand ich Streichhölzer, einen



▲ Hänschen Apfelbaum war hier

Kürbis, einen Computer und eine Batterie. Sein Messer war heruntergefallen; ich hob es auf. Die Birnen auf dem Baum am See sind nicht genießbar. Da muß man vorsichtig sein! Mit dem Messer bekam ich Äste und Blätter von den Bäumen ab. Mit den Blättern und einer Nadel konnte ich mir einen Hut basteln. Um Robinsons Kürbis mit Wasser zu füllen, mußte ich erst "USE" anklicken und dann den See, während ich schon ziemlich nah am Wasser stand. Das Wasser mußte unbedingt desinfiziert werden – ich tat das mit der Sterilisationstablette ("USE"-Icon). Um den See herum waren drei Stück Blumenkohl in geheimen Nischen versteckt. Auf die Dauer wurde es ziemlich schwer, sie zu tragen. (Im Laufe des Spiels habe ich sie dann recht früh gegessen.) Dann ging ich nach Westen, bis zum Ende des Berges. Auf dem Weg sah ich im Süden seltsame Würmer auf großen Erdhaufen und weiter nördlich einen Blumenkohl.

An der Straße angekommen, folgte ich ihr nach Süden. Es wurde wieder bergig. Links am Hang fand ich etwas Eßbares. Gegen einen Adler mußte ich kämpfen. Aber er verlor den Kampf. Mein Messer half mir, vom toten Körper Fleisch und Federn abzuschneiden. Dann entdeckte ich das Adlernest mit Eiern und vielen Federn. Weiter ging der Abstieg Richtung Norden. An der Straße stand ein Werwolf. Mit dem Messer machte ich ihm den Garaus. In der Nähe fand ich einen Computer im Gras. Auf einem engen Gebirgspaß ging es dann weiter nach Westen. Und da geschah es! An einer Straße tauchte plötzlich ein Tiger auf. Ich schlich an ihm vorbei, immer entlang der Straße nach Norden. Auf dieser Straße blieb ich bis zu ihrem Ende. Dort angekommen, sammelte ich etwas Harz von einem Baum. Aus dem Harz und einem Zweig bastelte ich mir eine Fackel. Dann ging es weiter nach Norden und an der Kreuzung nach links. Bei der Höhle entzündete ich die Fackel. Dann trat ich ein.

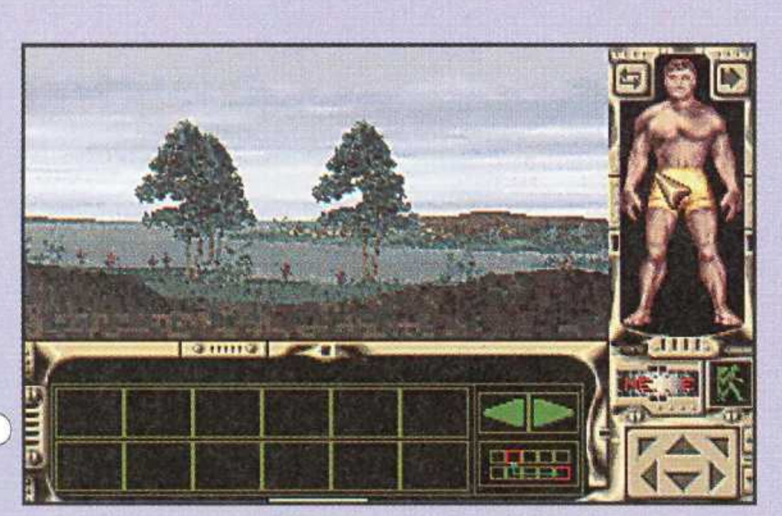
2. Kapitel: Ali Babas Höhle

In dieser Höhle wimmelte es von Mutanten. Von den vielen gefährlichen Abgründen mal abgesehen, war es ein ganzes Höhlensystem. In der größten Höhle fand ich einen Computer auf dem Boden. Ein sehr langer Flur führte von dort aus nach Norden. An seinem Ende entdeckte ich an den Wänden Salpeter, den ich mit dem Messer abkratzte. Ich nahm ein paar Antibio-

tika zur Vorbeugung gegen Grippe. Und weiter ging es durch die Sümpfe Richtung Westen.

3. Kapitel: Im Nebel

Uns wurde damals empfohlen, nicht im Dunkeln durch die Sümpfe zu gehen. Es war die Rede von einer großen Echse, die alles töten würde, was sich bewegt. Na ja, ganz so schlimm war's dann aber nicht. Ein paar kleinere Monster attackierten mich. Vier mögliche Wege führten nach Westen. Der nördlichste brachte mich zu einem Baum mit leckeren Trauben. Der zweite schlängelte sich durch ein schmales Tal. Hier waren fünf Melonen in hohem Gras versteckt. Über den dritten gelangte man zu einem weiteren Robinson. Als ich mit ihm redete, gab er mir eine Halskette.



▲ *In Boxershorts durch die Savanne*

In dieser Schlucht sammelte ich ein paar Yks-Ykd-Früchte, die wie eine leichte Droge wirkten. Die vierte Straße, die südlichste, brachte mich zu einem Dorf. Auf diesem Weg gab es einige giftige, fleischfressende Pflanzen. Ich mußte sie entweder umgehen oder kaputtmachen. Sollte jemand von diesen Pflanzen attackiert werden, so ist Eile geboten. Ihr Gift wirkt schnell.

Vor dem Dorf legte ich die Kette um meinen Hals. So ließen mich die Wächterinnen unbehelligt passieren. In diesem Dorf lebten wohl nur Frauen – alles Kriegerinnen. Sie empfingen mich sehr mißtrauisch. Aber als ich ihnen eine Lampe schenkte, verloren sie ihre Angst. Der Gedanke, hier länger zu bleiben, hatte einen gewissen Reiz, doch ich ging weiter in nördlicher Richtung.

Nach kurzer Zeit gelangte ich zur Chefin des Dorfes. Sie hatte mir einiges zu sagen. Nicht weit von ihr fand ich den "Dorf-Stegosaurus" – ein eigentümliches Haustier. Seine Milch ist allerdings sehr lecker und nahrhaft. Man melkt ihn, indem man den Kürbis unter das Euter stellt.

Ich sammelte ein paar fadenähnliche Kriechtiere ein (Schlangen, etc.; anklicken). Aus einem Ast und so einem Fadentier bastelte ich einen Bogen. Aus Stöcken und Federn entstanden hervorragende Pfeile. Aus einem Ast, einem Fadentier, einer Sicherheitsnadel und einem Erdwurm bastelte ich mir eine Angel. Man kann an einigen Stellen gut angeln, indem man das "Haken"-Icon anklickt. Irgendwann ging ich dann wieder zurück, am Dorf vorbei, durch die Höhle der Mutanten bis in den Dschungel.

4. Kapitel: Die Tigerjagd

Vorher war ich dem Tiger ja schon einmal begegnet, jetzt schlich ich mich wieder an ihn heran. Unbemerkt krabbelte ich an ihm vorbei und auf der anderen Seite noch ein ganzes Stück weiter. Dann nahm ich den Bogen und schoß zwei Pfeile auf ihn ab. Nach dem ersten Schuß griff der Tiger mich an. Doch er hatte keine Chance. Vom Kadaver des toten Tiers nahm ich mir das Fell und einige Brocken gutes Fleisch mit. Anschließend ging's zurück, am Schiffswrack vorbei immer nach Norden, über den Berg und die Brücke.

Von rechts auf dem Felsen nahm ich mir ein paar Blätter der "Majuarina"-Pflanze mit. Kurze Zeit später kam dann noch ein Tiger, den ich ebenfalls mit zwei Pfeilen erledigte. Auch hier nahm ich Fell und Fleisch mit. Aus Fell, Nadel und Faden fertigte ich mir bequeme Kleidung.

5. Kapitel: Heiß und kalt

Die Höhle führte nach Norden. Hier war Kleidung sehr wichtig. Am besten bewährten sich Felle. Hier hatte ich es mit der kältesten Stelle im ganzen Spiel zu tun. Diese Höhle durchquerte ich von Süden nach Norden. In der Haupthöhle begegneten mir Pteranodons, die keine friedlichen Absichten hatten.

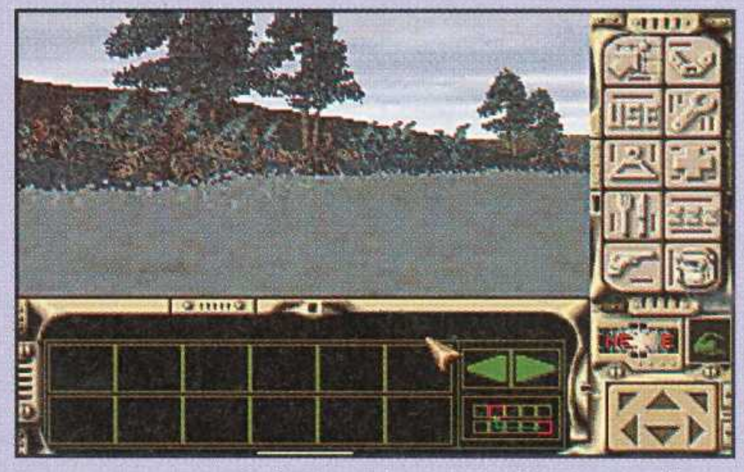
Von hier ging ich weiter nach Osten, und am Ende dieser Höhle tötete ich einen Robinson. Bei ihm fand ich einen Computer, einen Rasierer und ein Computerspiel, das allerdings auf diesem Planeten nicht funktionierte. Ich ging zurück in die Haupthöhle und von dort weiter nach Norden. Dann verließ ich die Höhlen und durchquerte eine enge Schlucht.

6. Kapitel: Im Apachen-Canyon

Hier draußen war es plötzlich ziemlich warm. Die Kleidungsstücke und der Blätterhut hatten ihren Zweck erfüllt.

Die Wüstengegenden und besonders die engen Schluchten sind von einer Spinnensorte bewohnt, die einen sehr giftigen Biß hat. Es ist besser, sie zu töten oder ihnen weitläufig aus dem Weg zu gehen.

Vor dem Durchqueren dieser Gegend ist es sehr empfehlenswert, sich selbst eine Injektion mit Serum zu verpassen. Sollte man doch gebissen werden, sollte man schnell mit der Giftabsaugpumpe die Wunde reinigen oder sich ein weiteres Serum spritzen.



▲ *Das Wasser steht uns bis zum Hals. Wo ist das Floß?*

Die Wüste durchquerte ich weiter nach Westen. Nach einer Weile eröffnete sich eine Ebene, auf der große, schnelle Bisonherden grasten. Ein paar Tiere tötete ich und nahm mir das Fleisch und die Felle mit. Ich benutzte dazu den Bogen und ein paar Speere der hiesigen Pygmäen.

Am Ende der Ebene sah ich einen großen, aggressiven Bison mit einem Jungtier. Ein Stoß mit seinen Hörnern bringt in der Regel Knochenbrüche und manchmal sogar eine zeitweilige Taubheit mit sich. In der Ecke fand ich die sterblichen Überreste eines weiteren Robinsons. Seinen Computer nahm ich mit.

Weiter in Richtung Süden führte ein Paß über die Berge. Auf der anderen Seite wartete noch ein Robinson. Ihm hörte ich zu. Er bot an, die Computer aller Robinsons einzusammeln. Laß ihn mal machen, dachte ich mir.

Auf dem Grund der Schlucht bestand die Möglichkeit, drei weitere Kürbisse einzusammeln. Um in die Wüste zurückzukehren, konnte ich mich entweder immer in Richtung Osten halten, oder ich mußte den alten Weg quer über die Ebene mit den Bisons gehen. Ich wählte den Weg nach Osten, und in einem kleinen Tal nach Süden hin konnte ich es mir sogar leisten, ein paar Fleischklopse zu essen.

Zurück in der Wüste, ging ich über die Straße, die nach Osten auf ein Plateau führt. Dort lebten in einem Dorf Eingeborene, gegen die ich kämpfen mußte. Es bestand die Möglichkeit, von den Eingeborenen Speere zu bekommen, die sich als tödliche Waffe herausstellten und später noch sehr hilfreich werden sollten.

Nördlich des Dorfs lag ein Kartoffelfeld. Meinen großen Kürbis hängte ich an ein paar Blättern in den See und füllte ihn mit Wasser. Dann verließ ich das Dorf in südwestlicher Richtung. Der Kampf mit einem Pteranodon war unausweichlich. Das Tier hatte es auf meine Augen abgesehen!

Bei einem erlegten Robinson lag der nächste Computer. Zurück in der Wüste, folgte ich einem Gang nach Osten in eine Höhle.

7. Kapitel: Ganz schön kalt

Ich blieb erst mal auf der großen Straße. Sie führte durch zwei

Höhlen, die von kleineren Dinos bewohnt waren. Am Ende der Höhlen wandte sich der Weg nach Süden und führte in ein Labyrinth. Es gab dort viele große Hallen, die in einer Sackgasse endeten. In einer dieser Hallen entdeckte ich an einem leblosen Körper einen weiteren Computer.
In einer anderen Halle gab es einen kleinen Teich. Ich nahm die Schildkröte, aß sie und machte dann aus ihrem Panzer einen Helm. Von den Wänden kratzte ich das Salz ab. In Zeiten großer Hitze kann es sehr nützlich sein. Dann kehrte ich in die Haupthöhle zurück und folgte der Straße in südwestlicher Richtung bis in die Wüste.

8. Kapitel: In der Todeswüste
Hier ist es unheimlich heiß, und um zu überleben, muß man zwei Dinge beachten. Zum einen ist es sehr wichtig, Wasser mit sich zu führen. Ich hatte zwei volle Kürbisse. Zweitens: Man muß einen Hut tragen und hin und wieder etwas Salz zu sich nehmen.
Ich folgte der Straße auch über die erste Kreuzung hinweg immer weiter nach Westen. So kam ich in eine wüstenähnliche Gegend, die im Norden von einem Triceratops-Saurier bewohnt wurde. Diesem Wesen sollte man sich besser nicht nähern!
Weiter im Süden tötete ich einen verrückten Robinson und nahm seine Habseligkeiten an mich: einen Computer und einen Raketenwerfer mit Leuchtmunition.

Zurück an der zweiten Kreuzung, wandte ich mich wieder in Richtung Süden. Eine Herde Eidechsen stellte meine nächsten Gegner dar. Die Straße splittete sich danach auf. Am Ende lagen ein lebloser Körper und ein Computer. Anschließend kehrte ich wieder in die Höhle zurück.

9. Kapitel: Licht im Dunkel
Ich ging durch die Schlucht und dann durch die andere Höhle, um wieder in den Dschungel zu gelangen. Am Fuß des Berges durch die Höhle der Mutanten ging es weiter bis in den Sumpf. Hier wartete ich auf die Nacht.
Als ein Tyrannosaurus erschien, feuerte ich mit Leuchtmunition auf ihn. Solange er geblendet war,

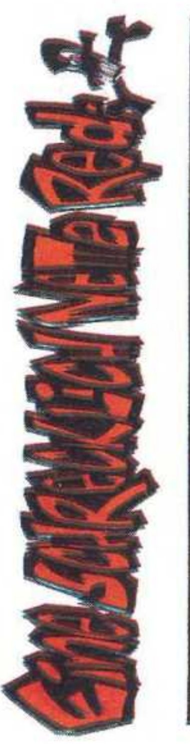


▲ *Orientierungshilfe: Die Quadrate sind Feinde*

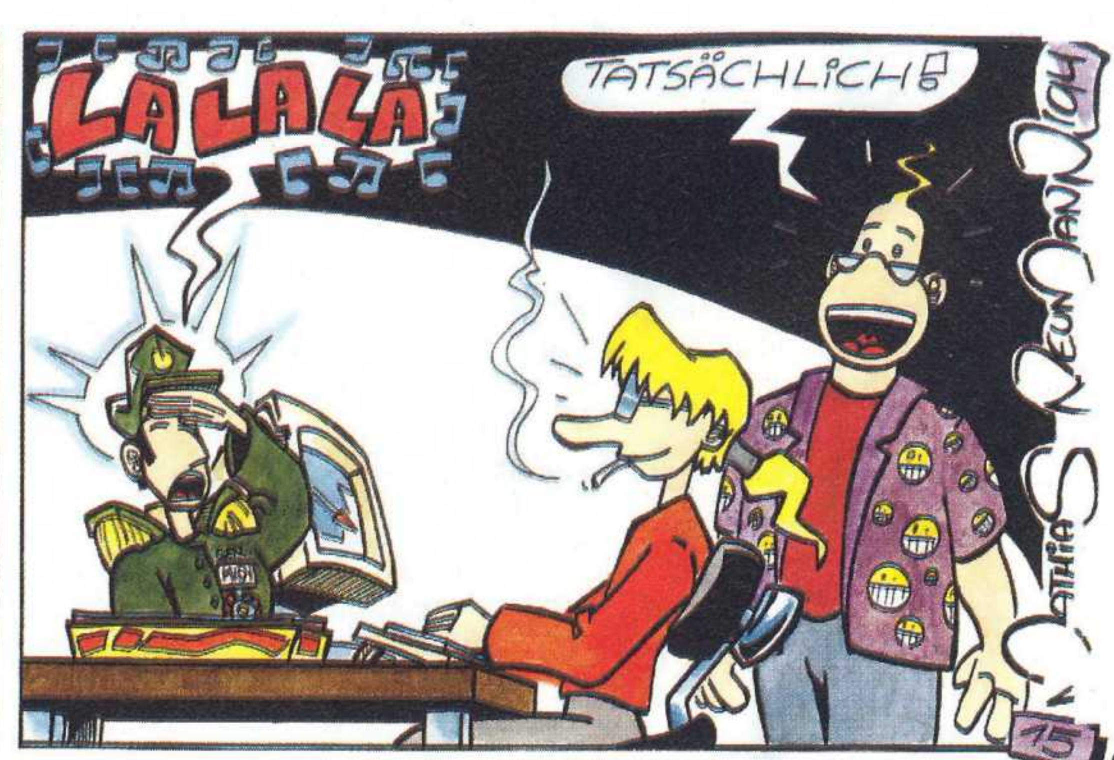
konnte er sich nicht bewegen. Ich attackierte ihn, bis er starb. Dabei mußte ich mehrere Blendgranaten abfeuern, da der Kampf länger dauerte. Anschließend ging ich ins Dorf der Kriegerinnen. Dort herrschte große Freude über meinen Besuch, weil der Tyrannosaurus das Dorf in Angst und Schrecken versetzt hatte.
Am Ende des Dorfes wartete die Chefin auf mich. Als Zeichen ihrer Dankbarkeit schenkte sie mir eine Lampe und noch ein paar andere Dinge. Anschließend ging ich in den Dschungel zurück.

10. Kapitel: Die "Sponz"-Höhle
Durch den Dschungel ging es immer nach Osten bis zu einem Wasserfall. Hier füllte ich meine Kürbisse mit Wasser. Auf der Straße nach Westen und später nach Süden gelangte ich bis zur Höhle der Larven. Ich ging hinein und schlich mich durch den Gang.
Eine besonders fette Larve wartete in der großen Höhle. Hier war Vorsicht geboten. Die Larve reagierte sehr flink. Ich tötete sie. Immer auf dem Boden schleichend, bewegte ich mich nach Westen. Mir begegneten noch ein paar weitere Larven, die ich auch töten mußte. Ich fand noch einen Computer und kehrte dann um in Richtung Osten.
In der großen Höhle fand ich einen Durchgang nach Südosten. Durch den unterirdischen Gang mußte ich krabbeln. Er endete in einem Waldstück.

11. Kapitel: Ein Waldspaziergang
Hier war Vorsicht geboten. Am Ende des Waldes stand ein Robinson, der mit einem Laser auf alles schoß, was sich bewegte. Ich erledigte ihn mit dem Bogen. Sein Laser lag im Gras, und vom Körper nahm ich mir Ersatzpatronen für den Laser, einen Computer und ein Paar Handschuhe aus Kevlar.
Im Nordwesten lag noch eine Person, die leise stöhnte. Auch von ihr nahm ich mir den Computer. In östlicher Richtung, in einer spärlich bewachsenen Gegend, hüpften mehrere "Lapins" herum (wohl eine Mischung aus Hase und Hirsch). Hier bestand die Möglichkeit, ein paar Fallen (Falle = Draht + Ast) aufzustellen, die ich später wieder mitnehmen würde.
Man konnte die Lapins auch mit einem Geschoß oder mit dem Messer erledigen. Ihre Felle und das Fleisch nahm ich an mich.
Etwas weiter südöstlich folgte ich einer Straße in die Berge. Man konnte die Straße irgendwann nach Osten verlassen und gelangte auf ein kleines Plateau. Dort war ein niedlicher Apfelbaum mit leckeren Früchten. Ich sammelte ein paar ein und ging dann wieder zurück zur Straße. Doch hier war Vorsicht geboten. In der Umgebung waren einige Zentauren, die sehr gut mit Pfeil und Bogen schossen. Ich erledigte sie mit dem Laser und blieb dann weiter auf der Straße. Nach dem Überqueren einer Brücke kam ich zu einem Plateau, wo gleich ein paar Zentauren mit Äx-

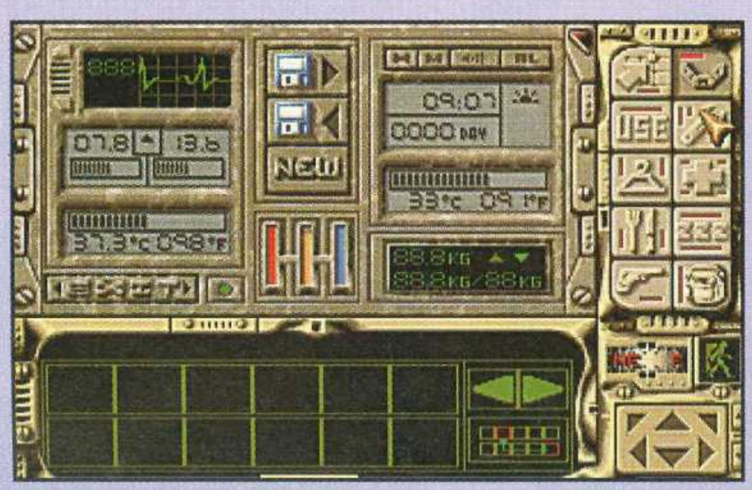






ten auf mich warteten. Ich tötete sie alle.
Von ihrem Häuptling nahm ich den Computer und eine Axt – eine sehr gefährliche Waffe! Dann ging ich den Weg zurück und hielt mich immer nach Norden. Ich war sehr vorsichtig und hatte den Laser im Anschlag, denn in dieser Gegend streunten einige Tiger herum. Als sie mir begegneten, hatte ihr letztes Stündlein geschlagen. Ich nahm ihre Felle, und mit all den anderen Fellen zusammen konnte ich mir viele warme Kleider nähen.
Ich ging weiter nach Osten, bis ich am Ufer eines kleinen Sees ankam. Ich ging ins Wasser und schwamm ein wenig. Etwas weiter im Norden nahm ich das Floß und entschied mich für den Wasserweg. Eine Brücke lag auch auf meinem Weg.
An der folgenden Gabelung bog ich nach links ab. Dort sammelte ich ein paar Artischocken am Ufer. Dann ging's zurück zur Gabelung und weiter über den See. An seinem Ende tauchte der Eingang einer Höhle auf. Ich zog meine Fellkleider an, denn die Höhle sah sehr kalt aus. Dann fuhr ich mit dem Floß hinein.

12. Kapitel: Fluß ohne Wiederkehr
An der ersten Gabelung hielt ich mich links, dann immer weiter geradeaus, bis die Mauern mich nicht mehr durchließen. Der Schwefel, den ich dort fand, schien mir sehr nützlich zu sein. Per Floß ging es zurück zur ersten Gabelung und dann immer weiter nach Osten. Plötzlich tauchte ein Wasserfall auf. Ich zog den Taucheranzug an, und dann ging's in die Fluten. Schwimmen, schwimmen, schwimmen... – immer Richtung Norden.
Am Ufer angekommen, wechselte ich meine Kleidung, und dann ging es zu Fuß weiter. Dummerweise liefen mir ein paar Riesen über den Weg. Sie sind sehr gewalttätig und brechen mit Vorliebe Arme oder Beine durch. Bevor ich mich auf einen Kampf mit ihnen einließ, zog ich mir den Schutzhelm aus Schildkrötenpanzer auf.
Anschließend bewegte ich mich durch ein Labyrinth von Hallen. In einer kleinen Höhle kratzte ich Kohle von den Wänden. In einer anderen Höhle, die von drei Riesen bewacht wurde, fand ich auf dem Boden einen weiteren Computer. Das Labyrinth führte in einen Gang Richtung Südosten. Der erste Pterodactyl erschien, und ich tötete ihn. Mit seiner Reptilienhaut versehen sprang ich ins Wasser. Ich schwamm weiter bis zu einem Vorsprung. Zwei weitere Pterodactyls tötete ich dort mit dem Laser. Dem Weg folgend ging es dann weiter nach Norden bis zum Ausgang der Höhle, die in einen Canyon mündete. Vom Canyon aus nahm ich den anderen Eingang in die Höhle. Hier war vorher der Tyrannosaurus gewesen. An der ersten Gabelung entschied ich mich, nach rechts zu gehen, und in der ehemaligen Saurierhöhle entdeckte ich einen weiteren Computer zwischen einigen Skeletten. Danach kehrte ich in den Canyon zurück.


▲ *Ist der Robinson gesund, geht's auf der Insel wieder rund*

13. Kapitel: Duell in der Sonne
Zu diesem Zeitpunkt des Spiels besaß ich 17 Computer, einschließlich meines eigenen. Nach kurzer Zeit sah ich einen Robinson bei einem kleinen Häuschen. Hier war Vorsicht geboten. Bevor er zur Waffe greifen konnte, erschoß ich ihn. Von ihm erbeutete ich einen Computer, eine Gasmaske und Ersatzmunition.
Nach diesem kleinen Zwischenfall wandte ich mich wieder Richtung Wüste. Auf dem Weg dorthin begegnete mir ein weiterer Tyrannosaurus. In einer Schlucht füllte ich meine Kürbisse mit Wasser und fand etwas Salz.

14. Kapitel: MacGyver
In der Wüste angekommen, hielt ich mich immer nach Westen. In dieser Gegend war auch der verrückte Robinson gewesen. Weiter im Norden war ein großer Platz, auf dem ein Triceratops friedlich schlief. Ich hätte ihn ja umgehen können, aber als ich ihm unabsichtlich zu nahe kam, wachte er auf. Jetzt hatte ich keine Wahl mehr. Mit einem Molotowcocktail rückte ich ihm zu Leibe.
Einen solchen Cocktail bastelt man sich folgendermaßen. Man nimmt eine leere Whiskeyflasche. Der Inhalt wird vorher ausgetrunken oder – was für ein Verbrechen! – ausgeschüttet. Dann füllt man die Flasche mit Kohle, etwas Schwefel und Salpeter. Als Docht nimmt man Pflaster oder Verbandsmaterial. Will man einen Triceratops erlegen, dann ist es am besten, ihn zuerst mit dem Laser zu beschießen (davon wird er allerdings nur wach) und dann einen Molotowcocktail auf ihn zu schleudern.
Schließlich kam ich an ein Wrack, das in einer versteckten Nische lag. Durch Anklicken entwendete ich die Bordbatterie. Anschließend ging es weiter nach Osten. Die Straße war sehr lang, und es gab eine Menge gefährlicher Fallen und auch Treibsand.
Plötzlich stand ich vor merkwürdigen Robotern, die auch "Walker" genannt werden. Sie mußten mit dem Laser zerstört werden. Als ich ein Problem mit Wasser und Energie hatte, aß ich den Stiel einiger "Macrelopiota Rhacodes", die einzigen genießbaren Pilze in dieser Wüste, die ich am Ende einer Schlucht im Nordosten gefunden hatte. Ein Walker spielte Wächter.
Ganz im Südosten endete die Schlucht und ging in einen riesigen Strand über. Hier bastelte ich eine Falle aus Draht und der erbeuteten Bordbatterie. Zur eigenen Sicherheit (Elektroschock) zog ich die Kevlar-Handschuhe über, die ich von einem der Robinsons mitgenommen hatte. Mit dieser "Waffe" schlich ich in Richtung eines riesigen Roboters.

Inside MULTIMEDIA-SHOP



SoundDrive 16 Easy



- 16-Bit-OPL3-Soundkarte
- vollautomatische Installation
- kompatibel zu SoundBlaster, SoundBlasterPro-, MPC 2 und Windows Sound System 2.0
- optional: General MIDI, GS, MT-32, SCC1 über WaveBooster
- mit QuickVoice-Spracherkennung und Key-Z-Player
- Utilities und Handbuch
- Mitsumi CD-ROM- und SCSI-2-(optional) Interface

199,–



Sony Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk

multisessionfähig, über 300 KB Datentransferrate, mit AT-BUS-Controller, fertig zum Einbauen

289,–

SoundWave 32



Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Soft- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrophon, Sound-Impression, 16-Bit-Soundqualität, 2 MB Wavetable-Sound, Signalprozessor (DSP), u. a. für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, SoundBlaster und AdLib.

399,–

Multimedia-Lautsprecher



25-Watt-Aktivlautsprecher mit Netzteil und Ständer. Ideal für Multimedia-Anwendungen und Spiele, die über eine ansprechende Soundausgabe verfügen. Das Modell ist baugleich mit dem Produkt eines namhaften deutschen Markenherstellers.

79,–

SoundWave 32+ SCSI



Die Luxusausführung der SoundWave32. Mit integrierter SCSI-Schnittstelle und DSP-Chip zum Verfremden von Stimmen und CDs in Echtzeit. Inklusive Stereolautsprecher, Mikrofon und Adapterkabel Klinke auf Cinch.

499,–

Orchid GameWave 32

Der kleine Bruder der SoundWave mit allen Features, ohne Sampler

249,–



Kelvin 64-Bit-Grafikkarte

Die preisgünstige 64-Bit-Grafikkarte für Ihren PC. Hi-Color bei 800x600 Punkten (1 MB) und bei 1024x768 (2 MB). 4 Jahre Garantie!

1-MB-Version (ISA oder VLB) **299,–**

2-MB-Version (ISA oder VLB) **399,–**



Kelvin Easy Grafikkarte

1-MB-Version (VLB), 16 Millionen Farben bei 640x480 Punkten **249,–**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18

Mathias Neumann:

Eine schrecklich nette Red.

Die Vorgeschichte: Hallo, ich bin Turbo-Pascal, und ich habe CYBO-MAN™ geschrieben, das beste Virtual-Reality-Game der Welt. Heute morgen habe ich mich mit einer Kopie des Spiels auf den Weg gemacht, um es von der ASM testen zu lassen, denn nur mit einem guten Testbericht kann ich richtig Kohle scheffeln. Nun stehe ich vor dem Tronic-Verlag und bin gespannt, was die Kerle von meinem Game halten...



(In diesem Spiel steuerst Du Turbo-Pascal. Hilf ihm, sein Ziel zu erreichen. In Deinem Rucksack befindet sich schon die CYBO-MAN™-Spieldisk (CODE:17). Beginne das Spiel bei Bild A!)

SPIELREGELN

Das Wichtigste in einem Diabologic-Adventure sind die **Bilder.** In den verschiedenen Bildabschnitten kannst Du umherwandern und Deine Aktionen durchführen. In den **Textabschnitten** kannst Du dann immer nachlesen, welche Wirkung Deine Aktionen haben. Etwas Rechnerei ist auch dabei, aber dazu später mehr. Beschreiben wir erst einmal:

Die Bildabschnitte

Diese stellen die Welt dar, in der das Abenteuer spielt. Du wirst in jedem Bildabschnitt folgende Icons finden:

Der Abschnitts-Buchstabe
Jedes Bild hat einen Kennbuchstaben. Den brauchst Du, um das Bild zu finden, in dem das Spiel weitergeht. Die Bilder wechselst Du über die Richtungspfeile.

Die Richtungspfeile
Das sind Pfeile, auf denen ein Buchstabe zu finden ist. Nur über sie kannst Du in ein anderes Bild wechseln. Willst Du einen Bildabschnitt verlassen, gehst Du direkt zu der Abbildung über, deren Buchstabe auf dem Pfeil stand.

Die Befehls-Icons
Die Befehls-Icons findest Du in einer Leiste unter jedem Bild. Im einzelnen wären da:
Die Augen
Dieses Icon steht für den Befehl SEHEN. Damit erhält man einzelne Beschreibungen von Situationen und Gegenständen im Bild.
Die Hand
Dieses Icon steht für den Befehl BENUTZEN. Mit der Hand werden Dinge aufgehoben, benutzt oder irgendwie in Gang gebracht.
Der Mund
Dieses Icon steht für den Befehl SPRECHEN. Es dient dazu, mit Leuten in Kontakt zu treten.
Das Grafikfenster
Das sind die eigentlichen Bilder. Hier siehst Du durch die Augen der Spielfigur die Situation, in der sie sich gerade befindet. Im Bild sind einige Objekte mit **Zahlenfeldern** gekennzeichnet. Um die geht es beim Einsatz der Befehls-Icons. Nur mit diesen Objekten kannst Du interaktiv agieren. Sie bilden die Grundlage des Spielsystems, nämlich:
Das Diabologic-Zahlensystem
Im Grunde genommen ist es ganz einfach. Man zählt zwei Zahlen zusammen, und schon passiert das, was man wollte. Ein Beispiel:

Du siehst in einem Bild eine Person, mit der Du sprechen möchtest. Du wählst also das Icon SPRECHEN. Neben dem Icon findest Du die Zahl 22. Im Bild siehst Du neben der Person auch ein Zahlenfeld. Da könnte z.B. eine 10 drinstehen. Um mit der Person zu reden, mußt Du nur die zwei Zahlen zusammenzählen:

22 +10 =32
(Spreche mit) (Person Nr.10)
Du hast jetzt also die Zahl **32** zusammengerechnet. Im **Textteil** findest Du alle Abschnitte, die Dir beschreiben, was auf Deine Befehle hin passiert. Dein Befehl war: Sprich mit Person. Das Ergebnis: 32. Nun siehst Du im Textteil unter dem Abschnitt mit der Nummer 32 nach. Hier steht, was Dir die Person zu sagen hat. Alle anderen Befehle funktionieren auf die gleiche Weise. Willst Du Dir die Person erst einmal genauer ansehen, wählst Du das Befehls-Icon SEHEN. Neben diesem Icon steht die Zahl 00. Einfache Rechnung:

00 +10 =10
(Sieh an) (Person Nr.10)
Beim BENUTZE-Befehl läuft es genauso. Du siehst z.B. ein Gefährt, das Du gern benutzen würdest. Das Fahrzeug hat die Nummer 20. Neben dem Befehls-Icon BENUTZEN steht die Ziffer 11. Wenn Du also das Fahrzeug benutzen willst, mußt du folgende Rechnung machen:

11 +20 =31
(Benutze) (Fahrzeug)
Jetzt mußt Du nur noch im Textteil unter Abschnitt **31** nachsehen, und schon weißt Du, was passiert.

Rucksack-Gegenstände

Im Spiel gibt es Gegenstände, die Du mitnehmen kannst, um sie an anderen Stellen einzusetzen. Diese Gegenstände haben immer eine **Codezahl.** Wenn Du einen Gegenstand findest, notierst Du seinen Namen und seine Codezahl in das Rucksack-Feld. Ein Beispiel: Im Textteil liest Du: "Du findest ein Buch (CODE:46)." Jetzt notierst Du Dir: **(46) Buch.**

Erinnern wir uns noch einmal an die Person aus dem obigen Beispiel. Du könntest ihr z.B. das Buch geben. Um das zu tun, mußt Du folgende Rechnung aufmachen:

46 +10 =56
(Benutze Buch mit) (Person)
Jetzt siehst Du im Textteil unter Abschnitt 56 nach. Hier steht dann z.B.: "Du gibst der Person das Buch, und sie übersetzt Dir die unverständlichen Passagen."

WICHTIG: Du kannst die gefundenen Rucksack-Gegenstände nur mit **Raumobjekten** benutzen. Raumobjekte sind die Sachen in den Grafikfenstern – z.B: Bäume, Häuser, Personen, u.ä. Du kannst keine Rucksack-Gegenstände mit **anderen** Rucksack-Gegenständen benutzen.

Nur der Befehl "Benutze Rucksack-Gegenstand mit Raumobjekt" ist möglich!

Teilcodes

Teilcodes sind Zahlen, die erst zusammengezählt eine richtige Codezahl ergeben. Wenn Du liest: "TEILCODE: 52 (1 von 2)" heißt das, Du mußt erst einen weiteren Teilcode finden. Hast du den zweiten Teilcode, z.B. "TEILCODE: 15 (1 von 2)", rechnest Du einfach 52 und 15 zusammen. Das Ergebnis 67 ist die gesuchte Codezahl. "(1 von 2)" bedeutet, daß insgesamt 2 Teilcodes gesucht werden müssen. Im Spiel können es aber auch drei, vier oder mehr Teilcodes sein.

WICHTIG: Du darfst einen Teilcode erst im Spiel verwenden, wenn Du ihn komplett zusammengerechnet hast!

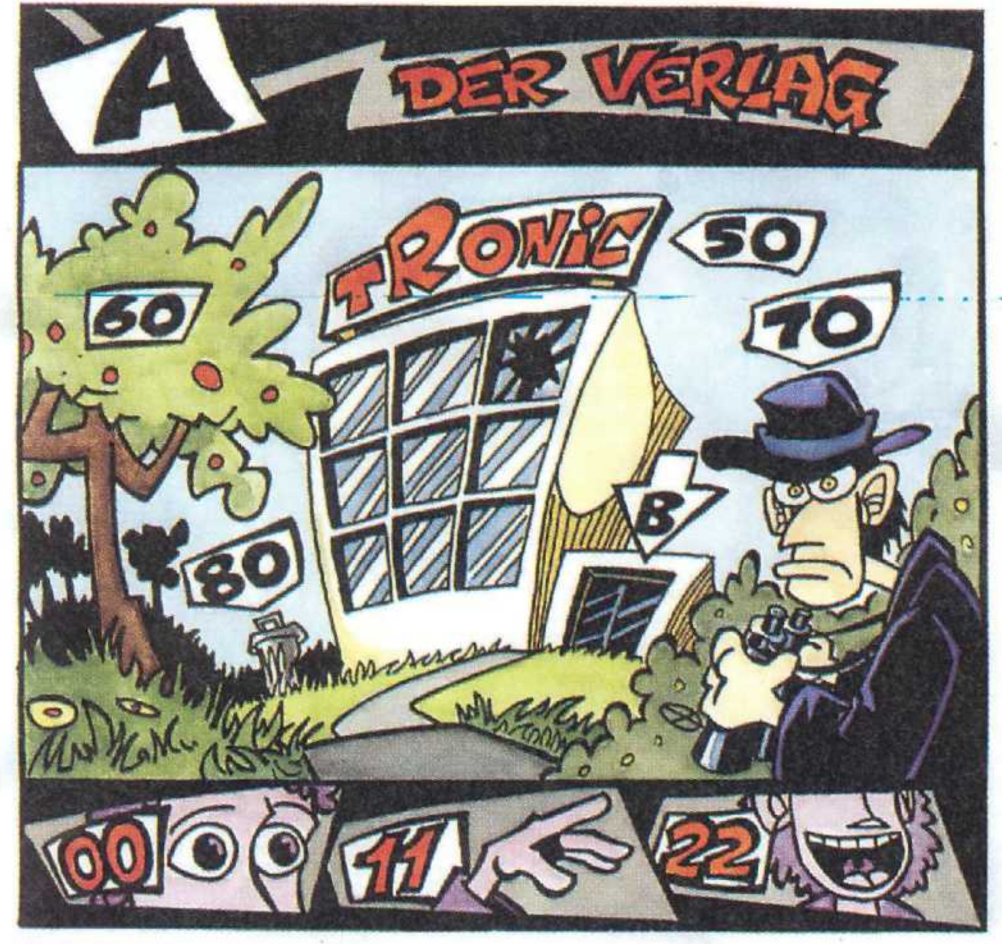
Die Textabschnitte

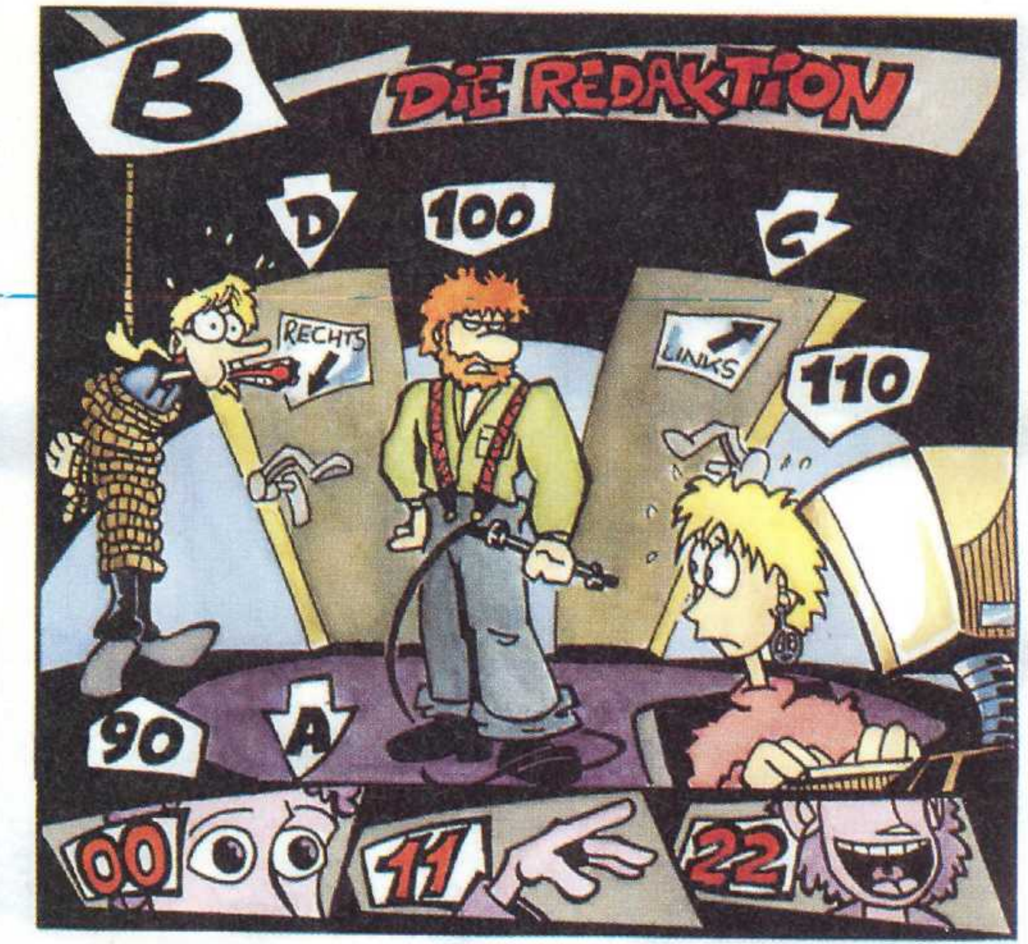
Im Anschluß findest du eine ganze Menge durchnumerierter Textabschnitte. Diese liest man nicht der Reihe nach durch. Nur wenn Du einen Befehl zusammengerechnet hast, kannst Du im Textteil das Ergebnis suchen und im entsprechenden Abschnitt nachlesen, was nun passiert. Findest Du die ermittelte Zahl NICHT, heißt das soviel wie: Es passiert nichts. Keine Reaktion! Wenn Du z.B. mit einer Mauer reden willst, wird sie Dir wohl nicht antworten. Dieser Textabschnitt existiert dann einfach nicht. Wenn am Ende eines Textabschnitts nicht gesondert erwähnt wird, bei welchem Bild Du weiterspielst, dann gehst Du einfach zu dem Bild zurück, wo Du vorher warst.

TEXTTEIL

00 Ich bin Turbo-Pascal, ein turboschneller Programmierer.
13 Mann, ich brauche einen Dosenöffner, um das Ding aufzukriegen.
17 Das ist meine CYBO-MAN™-Spieldisk. Geniales Teil!
50 Da ist der Tronic-Verlag. Seltsam, im oberen Stockwerk ist ein Fenster zerbrochen...
60 Hm... Das ist ein genetisch mutierter Apfelkirschbaum. Kein Wunder, bei der Monitorstrahlung in dieser Gegend.
70 Da sitzt ein dubioser Kerl hinter dem Gebüsch und beobachtet mit einem Fernglas den Tronic-Verlag.
80 Oha! Eine hypermoderne Multi-Wertstofftonne. Damit wird das altmodische Mülltrennen überflüssig.
90 Na, den hält man wohl heute an der kurzen Leine: Marcus Höfer, gefesselt und geknebelt! Sein Mund wurde mit einem Fieberthermometer verstopft.
91 Neben wertloser Software finde ich in der Tonne eine ungeöffnete Dose. (Code: 13) Lecker! Rote Heringe von der Firma F.a.K.E.! (Fische aus Küstengebieten Estlands.)
92 Der Spion flüstert: "Hey, wenn du da reingehen willst, dann paß auf! Da gehen seltsame Dinge vor sich." "Danke für die Warnung," antworte ich. "Aber ich werde den Kerlen trotzdem mal einen Besuch abstatten." Der Spion zwinkert mich verschwörerisch an. "Dann könntest du mir doch etwas Geheimmaterial aus dem Laden beschaffen, hm?"
100 Da steht Peter Schmitz, der Chef-Fredo von der ASM. Mann, ist der heute übel drauf! Mit einer Peitsche zwingt er seine Mitarbeiter zu harter Arbeit.
101 Ich versuche, das Seil zu lösen. Da funkt der Chef-Boß dazwischen: "Hau da ab! Solange die Drohne Höfer krank ist, bleibt sie hängen. Befreiung ist irrelevant."
110 Da sitzt eine verängstigte Vera Brinkmann. Sie tippt gerade die neuen ASM-Vorschriften ein, die ihr Chef-Quassler Schmitz diktiert.
112 Ich nehme Marcus das Fieberthermometer (Teilcode: 177 (1 von 4)) aus dem Mund und frage ihn, was los ist. Er erzählt: "Ich habe mich heute morgen krank gemeldet. Als unser Chef-Red. das erfuhr, überfiel er mich zu Hause, fesselte mich und hängte mich in der Redaktion auf. Sozusagen um ein Exempel zu statuieren. Jetzt wartet der Kerl darauf, daß mein Fieber in Arbeitsfieber umschlägt."
116 Bevor der Chef-Rediko es verhindern kann, zerschneide ich das Seil mit dem scharfen Rand der Dose. Als Höfer auf den Boden knallt, wird Mister Schmitz aufmerksam und kommt herbeigeeilt. "Befreiung ist irrelevant!" meint er und hängt den geknechteten Höfer wieder auf. Dabei fällt dem Quäl-Chef eine Diskette (Code: 515) aus der Tasche, die ich sofort einsacke.
117 Der Augenblick ist gekommen! Ich überreiche dem Chef der ASM mein revolutionäres Spiel. Doch der lehnt ab! "Zu modern," meint er. "Wir testen nur noch Spiele für Sinclair ZX 81, TI 99/4 und für diverse Taschenrechner. Außerdem haben wir sowieso keinen Virtual-Reality-Helm zum Testen in der Redaktion. Kein Budget mehr, verstehst du? Wir müssen die NASA bezahlen, damit sie die Hitsterne für uns einfängt. Aber wenn du einen Helm besorgen kannst, sehe ich es mir vielleicht mal an. Und jetzt verschwinde, bevor ich dich assimiliere!"
120 Da sitzt Klaus Trafford. Er sieht ziemlich sauer aus und programmiert an einem Spiel herum.
122 Peter Schmitz scheint mich mit seinem Blick ermorden zu wollen. Er meint knurrend: "Bist du unser neuer Azubi, oder warum wagst du es, mich anzusprechen?!" "Ähm..." versuche ich zu antworten, doch der Chef-Knurrer fährt dazwischen. "Hier! Bring diese Botschaft zu der Drohne Borngießer!" Er überreicht mir einen Zettel (Code: 267). "Und beeile dich, Azubi-Drohne! Trödeln ist irrelevant!"
130 Aha, das ist ein Code-Abgabeplatz, im Volksmund auch Klo genannt.
132 Vera erzählt mir verdattert folgendes: "Unser Chef spinnt! Er will das komplette Layout der ASM verändern! Es soll zum Beispiel jetzt 'Das Frust-Magazin' heißen und ab sofort nur noch in roter Schrift gesetzt werden. Mann, gestern war er noch, na ja, normal bis heiter. Irgend etwas Seltsames und Unheimliches ist mit ihm geschehen..."
137 "Hier, teste mal das!" meine ich und überreiche Klaus Trafford meine revolutionäre Spieldisk. "Oh, gut. Leermaterial!" meint er, schiebt die Diskette in den Slot seines Rechners und überspielt mein CYBO-MAN™-Programm! *(Streiche das CYBO-MAN™-Spiel (Code: 17) aus Deinem Rucksack!)* Er gibt mir meine Disk zurück, auf welcher jetzt sein BLOOM™-Spiel (Code: 508) ist. "Viel Spaß damit!" meint Trafford und grinst mich sardonisch an. Mistkerl!
139 "Hey, ASM-Häuptling! Du hast doch versprochen, mein Game zu testen", sage ich und überreiche Peter Schmitz den spielbereiten Virtual-Reality-Helm. "Oh, na gut", meint er und setzt den Helm auf. *(Streiche den Helm (Code: 39) aus Deinem Rucksack!)*

Die Reaktion des Chef-Reds auf mein CYBO-MAN™-Spiel ist sehr seltsam. Er fängt wild an zu zucken, versprüht Funken und stammelt mit einer blechernen Stimme immer wieder: "Destruktives Input... Destruktives Input..." Irgendwie glaube ich, daß der Kerl ein Roboter ist! Wie auch immer, jedenfalls ist der Chef(Droid) mit meinem Programm so beschäftigt, daß er seine Peitsche (CODE: 263) fallen läßt. Mann, wenn das ein Roboter ist, wo ist dann der echte Chef? Ich muß ihn unbedingt finden, sonst treibt diese verrückte Maschine den Verlag in den Ruin!
140 Ein Telekom-Sklave, im Volksmund auch Telefon genannt.
141 Ich rüttle an der Tür, doch die ist fest verschlossen. Neben der Tür entdecke ich aber ein Tastenfeld, auf welchem "Klocode für Codeklo" steht.
142 Trafford sieht mich verärgert an und erzählt: "Stell dir mal vor, da kriegen wir so ein revolutionäres Spiel
(Fortsetzung auf Seite 54)

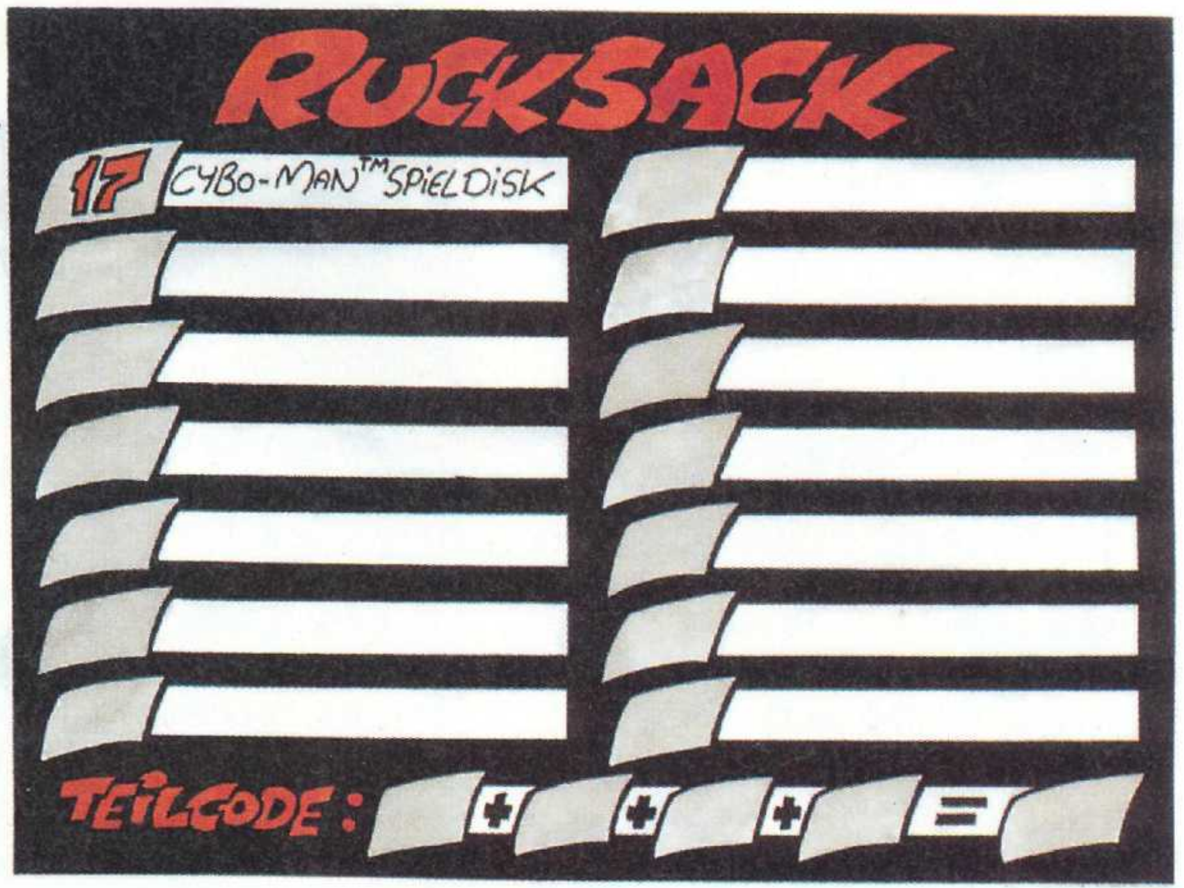

A
DER VERLAG
TRONIC
50
60
70
80
B
00
11
22


B
DIE REDAKTION
D
100
C
RECHTS
LINKS
110
90
A
00
11
22


C
IM TESTSTUDIO
B
130
120
150
CODE
140
00
11
22


D
DAS LABOR
B
180
170
160
STEREO MONITOR
VERGRÖBERUNGS LINSEN
VR™
QUECKSILBER GYROSKOP
STEREO KOPFHÖRER
TEL: 35
CYBER PILOT
00
11
22


AUCH TURBO-PASCAL IST EIN RAUMOBJEKT UND HAT DIE ZAHL:
00


RUCKSACK
17 CYBO-MAN™ SPIELDISK
TEILCODE :
+
+
+
=

wie *WUMM*, und unser Chef meint, es wäre so brutal, daß wir es selbst zensieren müssen. Jetzt muß ich das Game zu einer pazifistischen Version namens BLOOM™ umschreiben. Anstatt Aliens zu killen, muß der Spieler jetzt den Biestern so lange Blumen schenken, bis sie sich in ihn verlieben und dann mit ihm einen lustigen Reigen tanzen. Grausam, nicht?"

148 "Hey, Klaus! Ich habe jetzt einen VR-Helm, aber ich brauche mein Spiel wieder!" "Gar kein Problem", meint er und nimmt die überspielte Disk. *(Streiche den VR-Helm (CODE: 28) aus Deinem Rucksack!)* Mit einem Undelete-Befehl holt Trafford mein altes Programm zurück, und ich installiere es gleich in den Helm. Jetzt funktioniert alles einwandfrei! Ich habe einen spielbereiten VR-Helm! (CODE: 39)

150 Da sitzt Thomas Morgen. Er spielt auf einer weißen Fender Stratocaster und heult dabei entsetzlich, oder singt der etwa?

160 Hey, geil! Da steht der berühmte CYBER-PILOT™-Automat! Das Ding hat sogar einen echten Schleudersitz!

170 Das ist ein Bauplan für einen Virtual-Reality-Helm! Mann! Ich müßte nur die erforderlichen Bauteile auftreiben, dann könnte ich locker so einen Helm selber bauen...

171 Ich will dieses Sahneteil zocken, doch da funkt der Doc dazwischen. "Der Automat funktioniert leider nicht. Irgend so ein Mistkerl hat die Programmdiskette geklaut..."

172 Als mich Tom bemerkt, setzt er seine Kopfhörer ab und erzählt mir folgendes: "Unser Chef-Heuler meinte, wir wären eine Zeitschrift, die wirklich jedes Spiel testet. Deshalb soll ich heute mein Gitarrenspiel testen. Geile Sache, wa?"

174 Ich gebe Thomas die defekten Boxen. *(Streiche die Boxen (Code: 24) aus Deinem Rucksack!)* Der schließt sie an seiner Klampfe an und testet den Klang der Dinger. "Hey, geil!" ruft er erfreut. "Verzerrer-Boxen! Die sind ja besser als jeder Pignose-Verstärker!" Achtlos wirft er die Kopfhörer (TEILCODE: 145 (1 von 4)), die er vorher benutzt hat, in eine Ecke.

175 Ich wähle die Nummer. Auf der anderen Seite meldet sich aber nur ein Anrufbeantworter: "Hallo, hier ist Oma Maböse. Ich bin zur Zeit nicht zu Hause, weil ich in der Familiengruft meinen 274sten Geburtstag feiere."

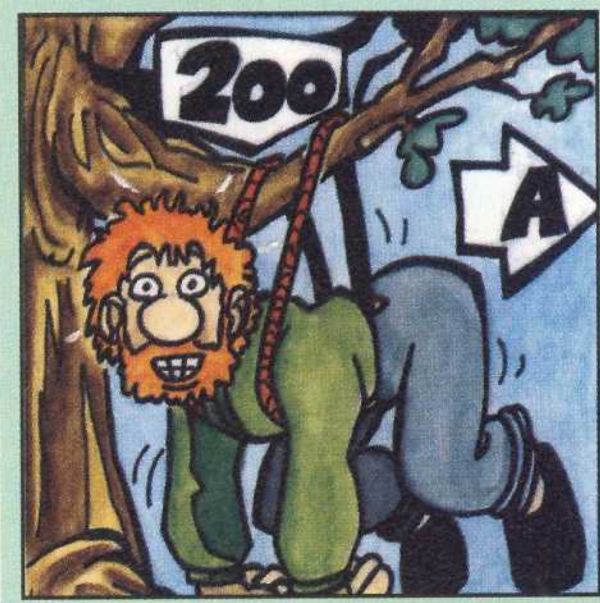
180 Da steht ein Doc, der gerade in der neuesten ASM blättert. Auf seinem Kittel entdecke ich das Logo der Firma V.U.R.Z. (Virtuelle Unterhaltungs-Realitäts-Zentrale).

190 Da sitzt Jürgen Borngießer. Um sich die Zeit bei seiner täglichen Codeabgabe zu vertreiben, spielt er auf zwei Game Boys gleichzeitig.



193 "Hey, Doc! Kannst du mir mal die Dose öffnen?" "Sicher, junger Freund", antwortet er *(streiche die geschlossene Dose (Code: 13) aus dem Rucksack)* und hebelt mit einem Schraubenzieher die Büchse (CODE: 255) auf. Als er den scharfkantigen Deckel umknickt, durchströmt ein entsetzlicher Gestank das Labor. "Mann, die Dinger sind schlecht!", rufe ich. Doch der Doc schüttelt verlegen den Kopf. "Körperliche Arbeit verursacht bei mir immer Blähungen. Sorry."

200 Da ist der echte Peter Schmitz! Unfähig, sich zu befreien, hängt er an einem Ast fest.



202 Der Doc verbeugt sich zackig und stellt sich vor. "Guten Tak, mein Frrreund. Ich bin Doktor Maböse von der Firma V.U.R.Z... Ich wurde vom Tronic-Verlag angeheuert, um virtuelle Welten zu erforschen."

212 Ich frage Jürgen Borngießer, warum er gleichzeitig mit zwei Game Boys spielt. Er antwortet: "Weil nur so Tetris noch einen richtigen Reiz für einen alten Crack hat. Könntest du jetzt bitte verschwinden? Du störst mich ein wenig in meiner Konzentration."

222 Der Chef-Boß erzählt mir seine Geschichte: " Der Doc lud mich gestern ein, den CYBER-PILOT™-Automaten zu testen. Ich hatte kaum angefangen zu spielen, da löste sich der Schleudersitz und katapultierte mich durch das Fenster in diesen Baum. Na ja, seitdem sitze ich hier fest. Ich kann mich einfach nicht befreien, aber ich kann den Verlag beobachten. Und was ich entdeckt habe, ist entsetzlich! Doktor Maböse ist in Wirklichkeit ein Spion von der Konkurrenz-Zeitschrift "PLAY SCHLEIM! Er hat mich durch ein Roboter-Duplikat ersetzt und versucht so, den Verlag in den Ruin zu treiben. Du mußt mich hier befreien, sonst sind die Tage der ASM gezählt!"

226 Ich nehme die Dose und schneide mit dem scharfkantigen Rand die Hosenträger durch. Peter Schmitz knallt sofort wie überreifes Obst auf den Boden. Bevor ich vom Baum klettern kann, ist der Chef-Wüterich schon mit dem Schritt einer Dampframme in das Verlagsgebäude gestampft. Einige Sekunden später schießt eine Rakete namens Doktor Maböse aus einem Fenster und sucht sich mit Schallgeschwindigkeit ihren Weg Richtung Unendlichkeit. *Lies bitte weiter bei Abschnitt: 800!*

255 Ich futtere die Roten Heringe aus der geöffneten Dose. *(Streiche die Dose (Code: 255) aus Deinem Rucksack!)* Lecker! Übrig bleibt nur noch eine leere Dose. (CODE: 26)

267 Oh, Mann! Auf dem Zettel fordert dieser verrückte Kerl tatsächlich Hitsterne von der NASA an! Die Kosten für das Space Shuttle würden sogar Onkel Dagoberts Geldspeicher plündern.

323 (Zu diesem Abschnitt bitte die "INDIANA JONES™"-Fanfare einspielen.) Elegant schlage ich die Peitsche und erwürge mich beinahe damit. Nach einigen weiteren Versuchen hat sich das Mistteil endlich um einen starken Ast gewickelt, und ich klettere den Baum hoch. *(Lies bitte bei Abschnitt 200 weiter.)*

404 Ich tippe den Code in die elektronische Verriegelung ein und siehe da: Die Tür öffnet sich! *(Lies bitte bei Abschnitt 190 weiter.)*

447 "Hey, Doc! hast du diesen Borngießer vielleicht gesehen? Ich muß ihm dringend diesen Zettel hier geben." Der Doktor meint: "Ja. Er macht mit dem Klo gerade einen Langzeittest. Wenn du da rein willst, brauchst du allerdings den Türcode." "Und wie bekomme ich den?", frage ich. "Normalerweise von mir, wenn ich ihn nicht vergessen hätte. Aber ich weiß noch, daß der Code etwas mit dem Geburtstag meiner Oma zu tun hatte..."

456 Ich gebe dem Doktor die Layout-Disk und sage: "Doc! Das mußt du sehen, was die aus der neuen ASM machen!" Maböse reißt mir die Disk aus den Fingern und grinst unheimlich. "Ha! Darauf habe ich gewartet. Zeig her!" Er macht sich schnell eine Kopie der Disk und gibt mir das Original zurück. Die ASM, in der er vorher herumgeblättert hat, schmeißt er achtlos in ein verstaubtes Eck. (CODE: 536)

457 Ich übergebe Jürgen den Zettel. *(Streiche den Zettel (Code: 267) aus Deinem Rucksack.)* Der starrt drauf, murmelt ein "Der spinnt doch!" und zieht seine Hose hoch, um aus dem Klo zu rennen. *(Streiche Jürgen Borngießer (Raumobjekt: 190) aus dem Spiel!)* Zurück läßt er die beiden Game Boys. (TEILCODE: 89 (1 von 4))

606 "Hey, dubioser Kerl. Du wolltest doch Infos aus dem Verlag. Hier ist die neueste ASM." *(Streiche die ASM (Code: 536) aus Deinem Rucksack!)* "Oh, prima!", meint der Mann in Schwarz. "Da wird sich die SAUER-PLAY aber freuen. Das brauche ich nicht mehr!" Er schmeißt mir sein Fernglas zu (TEILCODE: 112 (1 von 4)) und beginnt, wild im Spaß-Magazin zu blättern.

618 Ich zeige Vera verdattert meine überspielte Disk. "Kannst du das nicht irgendwie rückgängig machen?" "Aber klar", meint sie und nimmt die Disk. *(Streiche die BLOOM™-Disk (Code: 508) aus Deinem Rucksack!)* Doch anstatt mein Spiel wiederherzustellen, überspielt Vera das BLOOM™-Programm mit ihrem Layout-Text! (CODE: 276) "Das ist doch viel netter als dieses Brutalo-Game, oder?", sagt sie und grinst dabei neckisch.

675 Hey! Das funktioniert ja! Auf der Diskette war tatsächlich das fehlende Programm. Doch als ich den CYBER-PILOT™ starte, fliegen mir lediglich die Lautsprecherboxen um die Ohren. Doktor Maböse baut sie fluchend aus und gibt sie mir. (CODE: 24) "Bring die Dinger bitte auf den Müll."

703 Ich gebe die einzelnen Teile Doktor Maböse. *(Streiche die Bauteile (Teilcode: 523) aus dem Rucksack!)* "Hey! Ideales Material, um einen Virtual-Reality-Helm zu bauen", meint er erfreut und macht sich an die Arbeit. Nach einer Weile bringt mir der Kerl doch tatsächlich einen spielbereiten VR-Helm. (CODE: 28) Doch was nützt mir das Ding ohne mein ultra-geiles CYBO-MAN™-Spiel?

800 Der Doc ist tot, lang lebe die ASM! (Na ja, eigentlich schwebt Doktor Maböse irgendwo in der planetaren Umlaufbahn, wo ihm wahrscheinlich Stevie und Ziggy jetzt den Rest geben. Und die beiden sind schlimmer als der Tod. Glaubt mir...)

Der echte Peter Schmitz hat seinem Roboter-Duplikat mittels Vorschlaghammer gekündigt und ist nun wieder Chef-Boß der ASM. Auch die restliche Redaktion geht wieder ihrer normalen Beschäftigung nach. (Dauerparty bis zum Systemabsturz...) Na ja, und natürlich haben sie mein Spiel getestet. Wie es abgeschnitten hat, könnt Ihr wahrscheinlich in einer der nächsten Ausgaben nachlesen...

(Anmerkung: Einige Wochen später landete ein Space-Shuttle der NASA in der Nähe von Eschwege. An Bord waren, laut Presseinformation, jede Menge Hitsterne und ein kleiner, geschundener Professor, der aber seit der Landung spurlos verschwunden ist...)

Mathias Neumann

Die Auflösung dieses aufregenden Abenteuers könnt Ihr in der nächsten Ausgabe der ASM nachlesen.





CDs!

4-CD-Box Mit den Science-fiction-Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet", etc.



59,95

3-CD-Box

Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert"

34,95

Star-Trek-Sound-Effects



69 Sound Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen

31,95

Super Dance 6



2 CDs mit mehr als 130 Minuten Dance-Floor-Music von 2 Unlimited, Twenty 4 Seven u.v.a.

59,90

Terror Temple II

2 CDs aus der MTV-Werbung mit Rythm and Noise der 90er

54,95

Welcome to the Techno-Club



49,95

4 CDs voll mit Techno-Music für alle Freaks

The Sounds of Synthesizer



3CD-Box mit Synthesizer-Highlights: z. B. Oxygene, Broken Wings, Eve of the War, etc.

29,95

The Mix Collection 1-3



3 CD-Box mit den Hits von Art of Noise, Digital Boy, 2 Unlimited u. v. m.

49,95

The House of Trance



2 CD-Box aus der MTV-Werbung, mit den aktuellsten House- und Trance-Hits der Szene

54,95

Synthesizer Classics



14 Synthesizer-Klassiker wie Magnetic Fields, Equinoxe, Magic Fly auf einer CD

18,95

Star-Trek-CDs



"Deep Space Nine" 31,95



The Best of Star Trek 34,95

Soundtracks of Horror Movies



3 CDs mit den Titelmusiken der Gruselschocker: Freitag der 13., Hellraiser 2 u. 3

49,95

Chris Hülsbeck CDs



Apidya 24,95



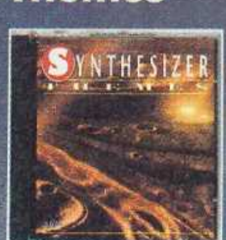
Shades 28,95



Turrican 31,95

To be on top 29,95

Synthesizer Themes



Und nochmals 14 Klassiker wie Dune, Axel F., Antarctica, Take my Breath Away

18,95

Film & TV Themes Vol. 1



James Bond, Lawrence of Arabia, Die Brücke am Kwai, In 80 Tagen um die Welt und noch 7 andere Titel-Themes

18,95

Classic Rock Dreams



3 CDs voll mit Rock-Klassikern u. a. Beatles in Classic

29,95

Million Sellers





14 heiße Songs aus den 60er wie Wild Thing, Needles & Pins, Zabadak

18,95

Film & TV Themes Vol. 5

Chariots of Fire, L.A. Law, Twin Peaks, Shaka Zulu plus 12 andere Filmtitel

18,95

Zurück in die Vergangenheit

Die Original-Musik aus der gleichnamigen RTL-Fernsehserie auf einer CD

34,95

Film & TV Themes Vol. 2



Indiana Jones I, Star Wars I+II, E.T., Die Glorreichen Sieben und weitere 6 Filmmusiken

18,95

Synthesizer Popsongs

Sailing, Maid of Orleans, Another Day in Paradise, Careless Whisper und 10 andere

18,95

Sierra-Sound-CD

Original-Soundtracks von "Conquests of Camelot", "Kings Quest IV", "Police Quest III", auf Spitzen-Synthis gespielt, mit Booklet. Für Sammler

29,95

3-CD-Box

Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95

Origin-Soundtracks



Soundtracks von "Strike Commander", "Ultima VII" etc.

24,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18

Ich legte die Batterie direkt vor mir auf den Boden und trat ein paar Schritte zurück. Dann beobachtete ich genüßlich, wie sich der Roboter an meiner E-Falle die Finger verbrannte. Weiter ging es nach Norden. Heiße Lava machte mir etwas zu schaffen. Bloß nicht drauftreten... – Ganz im Norden war der Eingang einer Höhle. Bevor ich hineinging, zog ich die Gasmaske auf.

15. Kapitel: Robot's Requiem

An der ersten Gabelung ging ich links und tötete einen Roboter. Bei einem leblosen Körper entwendete ich einen weiteren Computer, und am Boden fand ich einen schweren Laser. Der Laser hatte einen unendlichen Vorrat an Munition. Mit dieser Waffe allein hätte ich das Spiel beenden können. Ich ging zurück zur Gabelung und blieb auf dem ersten Weg. Kurze Zeit später stand ich in einer großen Höhle. Hier gab es viele Walker und damit auch reichlich Arbeit für meinen Laser. Außerdem befanden sich in der Höhle gefährliche Lavastellen. Weiter ging es durch ein Labyrinth großer Hallen immer nach Norden. Neben einer Öffnung entdeckte ich Ninas Computer.

Weiter ging es in die Computerhöhle: Fliegende Roboter, auch "Clambots" genannt, waren das nächste Hindernis. Man zerstört sie am besten aus größerer Entfernung, was mir auch gelang. Dann legte ich alle Computer, einschließlich meines eigenen, in die Öffnung des Hauptcomputers. Er war am roten Licht zu erkennen. Als alle Computer eingelegt waren, schaltete die Basis des Androiden auf Selbstzerstörung!

Von diesem Moment an hatte ich nur noch eine begrenzte Zeit, um den Planeten zu verlassen. Ich hatte nun auch keinen Computer mehr und konnte weder die Map noch das Kontroll-Panel oder den Scanner benutzen. So mußte ich aus dem Gedächtnis den Weg zurückfinden.

Die Doppeltür zum Ausgang ist im Labyrinth in der Mitte der Map. Auf dem Weg dorthin begegneten mir noch einige Roboterhunde, die alle meinen schweren Laser zu spüren bekamen. Nachdem alle Disketten im Computer waren, öffneten sich auch die Türen. Hier traf ich mich mit Nina, und wir verließen gemeinsam den Planeten Richtung Erde. Ende gut, alles gut! ■

Roland Heibert

● Outpost (CD-ROM)

Die Tastenkombination <Strg-F8> löst ein Jubelgeschrei unter den Kolonisten aus. Nach Entwicklung und Bau des Mass-Drivers sollte man die Tasten <Strg-F9> drükken. Ein Fenster erscheint, in dem man bestätigt, daß man durch eine Fehlzündung des Mass-Drivers einen Angriff auf die Rebellen starten will. <Strg-F10> ruft das Disaster-Menü auf. Hier kann man sich die verschiedenen Katastrophen anschauen. Sie fügen den Kolonien aber keinen Schaden zu. Nach Gründung einer Kolonie kann man die Tasten <Strg-F11> gleichzeitig drücken. Ein Fenster erscheint, das nachfragt, ob die unendlichen Rohstoffe, Energie und Nahrung wirklich erwünscht sind. Mit <Strg-F12> kann man die Moral, die Ausbildung und die Kriminalitätsrate einstellen. Die vorgenommenen Einstellungen werden jeweils in der nächsten Runde aktiv. ■

Oliver Krüger

(Anm. v. 09/16: Ich bin aber sicher, daß noch mehr drin ist. Also strengt Euch an!)

● The Ottifants (Mega Drive)

Die Levelcodes für alle Schwierigkeitsstufen lauten

im Keller:	JHRE
im Garten:	GFDE
im Büro:	HMXT
auf der Baustelle:	ZYAP
im Dschungel:	WTYU

■

Kai Zarte

● Super Streetfighter 2 (SNES)

Um einen Kampf einfach zu überspringen, muß man wie gewohnt den Kampf beginnen und anschließend auf dem zweiten Pad den Startknopf betätigen, so daß die Meldung: "HERE COMES A NEW CHALLENGER" erscheint. Jetzt mit dem zweiten Pad die Figur wählen, gegen die man den Kampf unterbrochen hat, und den START-Knopf drücken. Danach kann man die gegnerische Figur nach Herzenslust bearbeiten und den Kampf gewinnen. Wenn nun der nächste Kampf beginnt, das Ganze einfach wiederholen. ■

Norman

● Theme Park (PC)

Orte:

Am Anfang sollte man mehrmals England als Parkgelände aussuchen. Erst wenn man genug Geld durch Versteigerungen erreicht hat (s. Wert des Parks), kann man andere kaufen. Am besten wählt man solche Länder, in denen der Schwierigkeitsgrad niedrig ist. Am einfachsten ist Japan mit einem niedrigen Schwierigkeitsgrad und einem Preis von 20 Mio. Das ist zwar eine beträchtliche Summe, doch die Einwohnerzahlen rechtfertigen es. Andere gute Orte liegen hauptsächlich in Amerika.

Eintrittsgelder:

Am Anfang kann man den Preis auf ungefähr 100 Einheiten erhöhen. Dafür braucht man nur drei Attraktionen und ein paar Läden. Später, wenn der Park mit Attraktionen, Läden und Features voll ist, zahlen die Besucher auch 500 Einheiten. Der Ratgeber, der eigentlich nicht ausgeschaltet werden sollte, gibt Euch noch weitere Tips, wann der Eintrittspreis und die Preise der einzelnen Läden erhöht werden dürfen.

Wege:

Wege müssen die Besucher möglichst direkt zu Läden oder Attrak-









tionen führen. Große Umwege wollen die Gäste nämlich nicht laufen. Ist Euer Park sehr groß, werdet Ihr bemerken, daß die Attraktionen und Läden im hinteren Teil des Freizeitparks überhaupt keine Besucher haben. Dieser Makel kann durch Hinweisschilder behoben werden, die bei Theme Park überhaupt sehr wichtig sind. Größtenteils laufen die Besucher den Schildern nach, so daß sie direkt zu Läden oder Attraktionen geführt werden können.

Attraktionen:
Attraktionen sind bei Theme Park das Wichtigste am ganzen Spiel. Sie bringen zwar kein Geld, locken aber Besucher an. Am Anfang baut man am besten eine Geisterbahn und ein Baumhaus vor dem Eingang. Attraktionen setzt man möglichst an einen geraden Weg und baut dann das Warteschlangengeländer um die Attraktion herum. Bei vielbesuchten Attraktionen wie der Superachterbahn kann man auch eine sehr lange Warteschlange bauen, die dennoch fast immer ganz gefüllt ist. Gute Investitionen sind das Baumhaus, die Geisterbahn, die Superachterbahn, die Wasserbahn und die teuersten Attraktionen. Schlechte Investitionen sind Riesenrutsche, Trampolin und – mit Einschränkungen – das Tassenkarussell. Die letztgenannten haben geringe Besucherzahlen und nutzen sich schnell ab.
Die Wasserbahn und die Superachterbahn baut man am besten durch den ganzen Park, da über diese Strecken auch Wege gebaut werden können. Beim Bau der Superachterbahn ist zu beachten, daß die Menschen bei der Fahrt sehr leicht herausfliegen können. Dem kann abgeholfen werden, indem man keine Kurven nach einem Gefälle baut. Auch nach einer geraden Strecke sollte man die Kurven leicht erhöhen, um so die Geschwindigkeit zu verringern. Vor Loopings und Schrauben sollte man dagegen ein Gefälle bauen, damit die Achterbahn den Looping oder die Schraube schnell durchfährt. Eine perfekt gebaute Achterbahn wird leicht zur Hauptattraktion eines Parks und erhöht so die Besucherzahlen.

Läden:
Auch bei den Läden kann man die Preise bereits am Anfang ein wenig anheben. Läden sind neben den Eintrittsgeldern die einzige Möglichkeit, an Geld zu kommen. Gute Läden sind das Casino, Mega Burger, Happy Cola, Mega Pommes und das Steak-Restaurant. Mit den Unterhaltungsbuden kann man nicht so viel Geld machen. Sie helfen aber, die Besucher bei Laune zu halten.

Besucher:
Die Besucher des Parks sind selbst in der Einstellung "Fröhlich" noch ziemlich unzufrieden. Hauptsächlich fehlen Nahrungsmittelbuden wie Happy Cola, Mega Pommes oder das Steak-Restaurant. Für diese Sachen sind die Besucher schon am Anfang bereit, höhere Preise zu zahlen, als sie vom Computer vorgegeben wurden. Sind einmal fast alle Besucher unzufrieden, hilft ein Feuerwerk sehr schnell, um sie wieder glücklich zu machen.

Features:
Features darf man nicht unterschätzen. Die Besucher legen Wert auf einen Park mit vielen Bäumen, Teichen und Supertoiletten. Bei der Jahresübersicht ist es am leichtesten, im Bereich der Features auf Platz 1 zu kommen. Man sollte möglichst jeden freien Platz mit Bäumen oder Straßenlaternen bebauen. Bei den Toiletten sollte man nur auf die Supertoilette zurückgreifen und diese Einrichtungen in kleinen Gruppen über den Park verteilen.

Wert des Parks:
Wenn man nicht mehr genug Geld hat, um Attraktionen zu kaufen, und der Wert des Parks am Ende des Jahres fällt, dann sollte man ihn versteigern. Das bringt meistens doppelt soviel wie das Mindestgebot. Danach kann man sich auf der Weltkarte denselben Platz auswählen und den Park wieder neu aufbauen. Dafür hat man dann aber einen größeren Geldbetrag zur Verfügung als beim ersten Mal.

Forschung:
Ohne Geld in die Forschung zu stecken, erhält man keine neue Attraktionen, Läden und Features, so daß keine Besucher mehr angelockt werden. Im Schwierigkeitsgrad "einfach" braucht man keine Gelder für Forschung auszugeben. Doch werden dann nur neue Attraktionen und Läden erforscht. Um das zu verhindern, stellt man den Schwierigkeitsgrad kurze Zeit auf "Simulation" und steckt viel Geld in die Forschung, das man möglichst auf Features und "Attraktionen verbessern" verteilt. Die Attraktionen werden ziemlich schnell verbessert, und auch die Forschung bis zur Supertoilette dauert nicht lange. Danach kann man wieder auf "einfach" zurückschalten, so daß wieder nur neue Attraktionen und Läden erforscht werden. Hat man wieder etwas Geld übrig, wählt man wieder "Simulation" und steckt das Geld in die Abteilungen "neue Attraktionen" und "Attraktionen verbessern", so daß man schneller an Neuerungen kommt.

Personal:
Die wichtigsten Angestellten sind der Mechaniker und die Aushilfe. Ohne Mechaniker zeigen die Attraktionen schnell Alterserscheinungen und können auch so zerstört werden, daß der Platz, an dem sie standen, nicht mehr zu gebrauchen ist. Das kann verheerende Auswirkungen haben, wenn eine Attraktion nahe beim Eingang zerstört wird.
Die Aushilfen, von denen man sehr viele benötigt, sammeln den Müll auf und pflegen den Park. Von den Entertainern, die hauptsächlich die Kinder unterhalten, braucht man nur wenige, die man möglichst gut verteilt aufstellt.

Lohnverhandlungen:
Bei Lohnverhandlungen muß man das Angebot in möglichst kleinen Schritten erhöhen. Der Gegner verringert dann sein Angebot meistens um einen größeren Betrag. Auch wenn man nach mehrmaligem Erhöhen das Angebot verringert, setzt der Gewerkschafter im Gegenzug sein Angebot herunter. Erst wenn nur noch einer oder zwei Kekse da sind, sollte man schnell auf die Forderung eingehen, weil höhere Gehaltssteigerungen immer noch weniger kosten als streikende Arbeiter. Was man ebenfalls beachten sollte: Der Gewerkschafter verlangt kurz nach der ersten Verhandlung einen höheren Prozentsatz. ■

Florian Bolte

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Die Fragen ...

● Burntime (PC)

Gibt es einen Cheat, durch den man ohne Nahrung und Wasser überleben kann? Wenn ja, wäre mir damit sehr geholfen. *Gerhard Lorenz*

● Walker (Amiga)

Kann mir jemand sagen, wo sich die Freezer-Adressen für den Energiebalken des Walkers befinden? Schon mal vielen Dank! *Arne H.*

... und ein paar Antworten

● Monkey Island 2

Stefan will Kay aus der Patsche helfen, der in der Ausgabe 9/94 ein Problem mit einem Alkoholiker hatte: Bevor es ernst wird mit dem Wetttrinken, entleert man den Krug schnell am Baum und füllt ihn wieder mit Grog, den man aus Kates Umschlag im Gefängnis bekommt. Nachdem man gewonnen hat, hängt man den Spiegel in den Spiegelrahmen, geht hinaus und legt der Affenstatue das Teleskop in die Hand. Daraufhin wird der Ziegelstein angezeigt, den man drücken muß. Drückt man diesen Stein, fällt man sofort durch eine Falltür. Das jetzt erscheinende Skelett hält den vierten Kartenteil in der Hand.

Stefan Bruhns

● The Legend of Kyrandia

Marco Götze nimmt Bezug auf die Frage von W. Gantert im Heft 8/94:
Um dem lästigen Gnom namens "Pipsqueak" den gestohlenen Kelch wieder abzunehmen, benötigt man im Detail folgendes:
– einen roten, einen grünen, einen gelben sowie einen blauen Edelstein,
– eine rote Orchidee und eine gelbe Tulpe,
– Blaubeeren,
– vier leere Flaschen,
– einen (unverzehrten) Apfel.
Voraussetzung dafür, daß man den Kelch zurückbekommt, ist, daß Zanthia verschwunden ist. Dies geschieht, wenn man ihrer Bitte folgend frische Blaubeeren aus dem Westen des Waldes holt. Danach findet man unter dem Teppich in ihrem Haus eine Falltür, die in einen anderen Teil des Waldes führt. Und zwar finden sich dort im Norden (am Strand) Orchideen und, von der Falltür ausgehend in Richtung SSWSSON, die "Kristalle der Alchimie". Ist man im Besitz aller oben aufgeführten Edelsteine und Pflanzenteile, begibt man sich in Zanthias Haus. Man nimmt die zwei Flaschen; entweder liegen sie dort herum, oder man hatte sie bereits im Inventar. Jetzt verläßt man das Haus, legt eine oder beide Flaschen ab und geht ins Haus zurück. Hier ist nun eine neue Flasche aufgetaucht, die man wieder vor der Tür ablegt. Anschließend kann man sich im Haus die vierte leere Flasche holen. Alle vier Flaschen werden dann ins Haus geholt, und man macht sich ans Tränkebrauen. Zuerst wirft man einen roten Stein und eine Orchidee in den Zauberkessel. Mit dem daraus entstehenden blutroten Trank füllt man zwei der vier leeren Flaschen. Danach wirft man einen grünen bzw. gelben Edelstein und eine Tulpe in den Kessel. Die leuchtend gelbe Brühe füllt man in die dritte Flasche. In die letzte kommt ein dunkelblauer Trank, der beim Mischen eines blauen Edelsteins und einer Ladung Blaubeeren entsteht. Sollte es an den benötigten Steinen mangeln, läuft man einfach eine Weile im Wald herum oder durch die Höhle zurück und findet garantiert etwas Brauchbares. Nun zurück zu den Tränken. Die bringt man zu den "Kristallen der Alchimie" und setzt in diese nacheinander einen roten und einen gelben und dann einen roten und einen blauen Trank ein. Die Synthese der jeweils zwei Tränke ergibt einen orangefarbenen und einen violetten Trank. Letzteren nimmt man im Screen mit "Pipsqueaks" Baumhaus zu sich und schrumpft daraufhin auf Gnomgröße. Im Baum dann dreht man "Pipsqueak" den verlockenden Apfel an, und man kann anschließend rechts neben dem Baum seinen Kelch abholen. ■



DIE HÖHLEN-WELT-SAGA

–Coming Soon–

PC, Hersteller: **Software 2000**, Muster von: **Hersteller**.

Es war etwas still geworden um die Weltenschmiede und Harald Evers. Doch das hatte einen sehr triftigen Grund: Satte zwei Jahre investierte das Team in die Arbeit zur Höhlenwelt-Saga, die sich nun anschickt, Adventure-Freaks zu begeistern.



▲ *Der erste Eindruck von den Grafiken: astrein!*

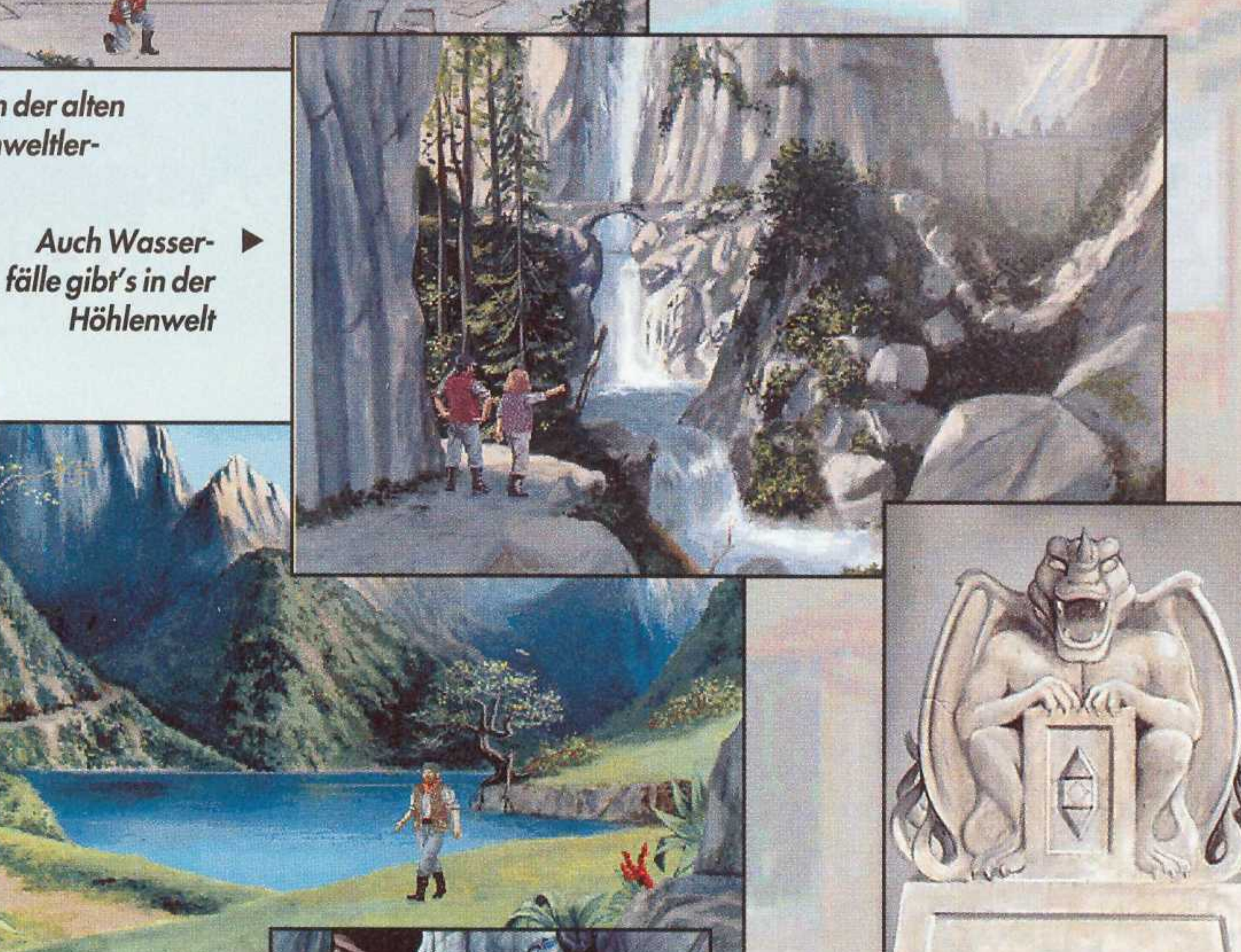
Die Welt unter der Welt

Eric "Speedy" McDoughan heißt der Held eines zauberhaften Adventures, das aus deutschen Landen frisch in die CD-ROM-Schuber Eures Rechners wandert. Eric ist Raumfahrer und hat sich auf die Suche nach seiner verlorenen Liebe Maomi gemacht. Dabei landet er auch auf der **Höhlenwelt** und gerät unversehens in den Kampf um die Befreiung des Planeten hinein...

Die Höhlenwelt ist ein Himmelskörper, der irgendwo in den Tiefen des Alls herumkreist. Unter der felsigen Oberfläche verbirgt sich eine komplette Welt mit Ozeanen, Kontinenten, Flüssen, Seen, Gebirgen und Wüsten. Das Licht der Sonne gelangt durch Einschüsse in riesigen kristallinen Gesteinsadern nach innen. Dort lebt das Volk der Höhlenweltler, eine friedvolle Kultur. Doch leider ist über die friedlichen Eingeborenen großes Unheil in Gestalt der Drakker hereingebrochen, einer bösartigen Echsenrasse, die aus den Tiefen des Alls gekommen ist, die alte Kultur der Höhlenweltler vernichtet und die Bewohner versklavt hat.

Einige Furchtlose unter den Höhlenweltlern haben sich in zunehmendem Maße Gedanken über eine mögliche Befreiungsaktion gemacht und bereits Pläne geschmiedet. Der Schlüssel zur Befreiung ist ein leuchtender Kristall. In dieser Phase tritt nun unser munterer Raumfahrer auf den Plan und schlüpft unversehens in die Hauptrolle des Spiels. Eric nimmt die schwierige Aufgabe an, den Kristall zu beschaffen, und macht sich auf dem Rücken seines treuen Freundes – eines Flugdrachens – auf die gefahrvolle Reise durch die Höhlenwelt. Dabei gerät er natürlich auch in den Einflußbereich der Drakker...

Die Höhlenwelt-Saga ist ein voll animiertes Adventure, das über 60 bildschirmfüllende Screens in Super-VGA-Auflösung bietet. Das Spiel läßt sich problemlos nur mit der Maus steuern. Laufen wird es auf PCs ab 386SX, benötigt werden 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VESA-kompatible Grafikkarte, und alle gängigen Soundkarten werden unterstützt.



▲ *Zeugen der alten Höhlenweltler-Kultur*

Auch Wasserfälle gibt's in der Höhlenwelt ▶

▲ *Eric klein, ging allein...*

Geheimnisumwobene Welt unter der Welt ▶

▲ *Das Zeichen der Feinde*





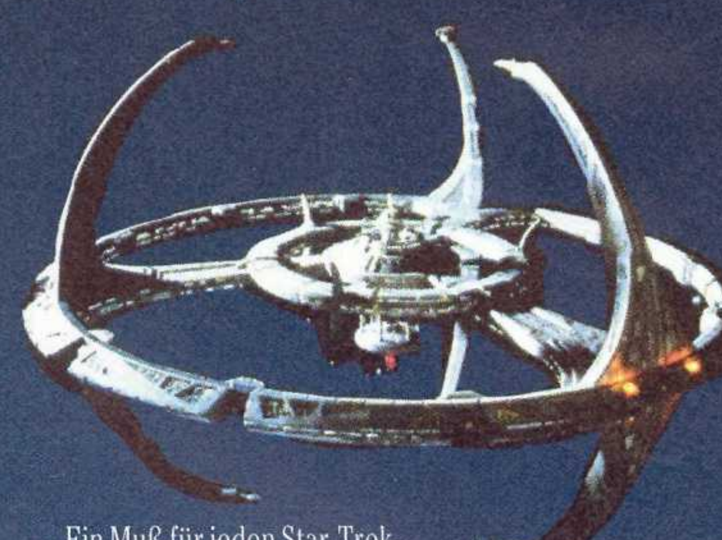


des Imperiums als beliebtes Klebemodell

49,95



Deep-Space-Nine-Station



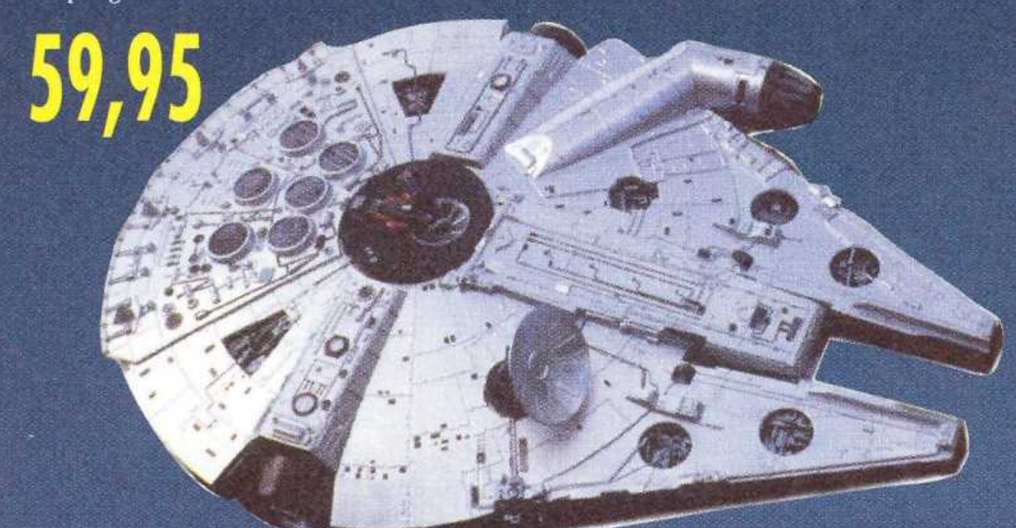
Ein Muß für jeden Star-Trek-Fan. Die Originalstation aus der Fernsehserie

59,95

Millennium Falcon

supergroßer Klebebausatz

59,95



Star-Trek-Communicator



39,00

X-Wing-Fighter

Maßstabgetreue Nachbildungen als Klebemodelle

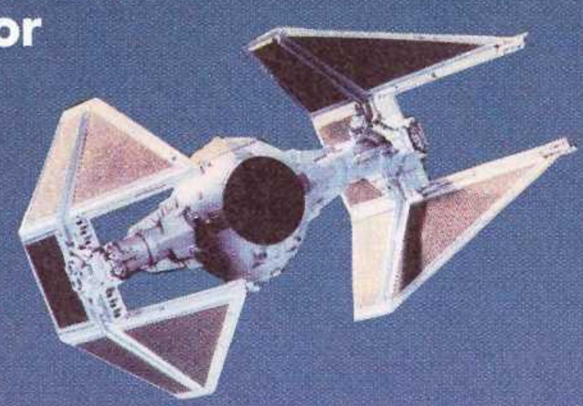
37,95



TIE Interceptor

als Snap-Bausatz für

27,95



Star-Trek-3-Teile-Pack

Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen nur **54,95**

Enterprise 1701-D



Originalgetreue Enterprise-Bausätze, wie immer komplett mit Aufklebern und Ständer (ohne Bemalung). 1701-A (rechts) oder 1701-D (oben), zum absoluten Hammerpreis

zu je **49,95**

Enterprise 1701-A

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

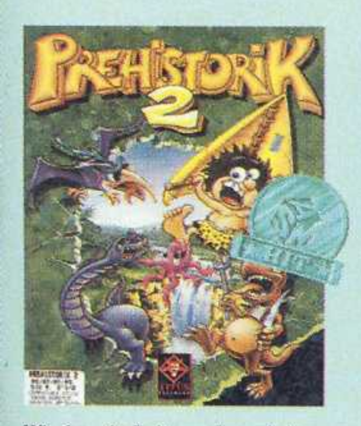
Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18





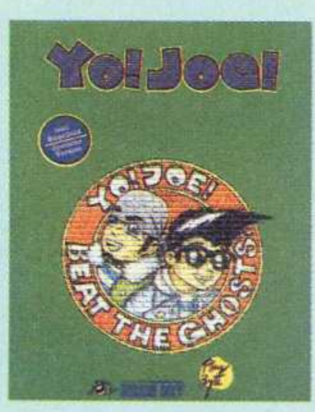
Prehistorik II



Wieder ein Spitzen-Jump'n'-Run zum absoluten Bazar-Knüllerpreis. Kämpft mit der Keule gegen Dinos, Säbelzahntiger und andere Urviecher in der Steinzeit

29,95

Yo!Joe!



Abgefahrene Action im Horrorland, PC

24,95

Pirates! Gold



Der Nachfolger des Klassikers Pirates! Im neuen Outfit mit überarbeiteten Grafiken zum Sommer-Preis. PC

39,95

Space Quest IV



Begleite Roger Wilco auf einer aufregenden Zeitreise – immer auf der Flucht vor der intergalaktischen Polizei! Schöne Frauen, skurrile Aliens, alles was sich der Adventure-Freund wünscht. Komplett in Deutsch. PC

39,95

Buzz Aldrin's Race into Space



Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues, grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer! Mit deutschem Handbuch PC

39,95

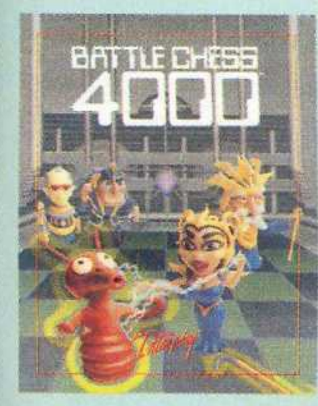
Elvira 2 "Jaws of Cerberus"



Die zweite Version von Elvira, "The Jaws of Cerberus", steht ihrem Vorgänger in nichts nach. Wir haben wieder einen neuen Restposten für Euch zum alten Preis! PC

29,95

Battlechess 4000



Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlagsequenzen PC

34,95

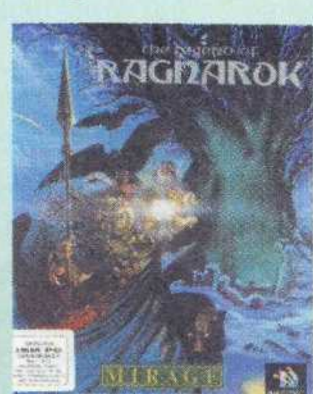
Legend of Myra



Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. PC 3,5"

29,95

Ragnarok



Eine fantastische Umsetzung des beliebten Brettspiels. Erkämpfen Sie sich den Sieg gegen die Götter. PC 3,5"

34,95

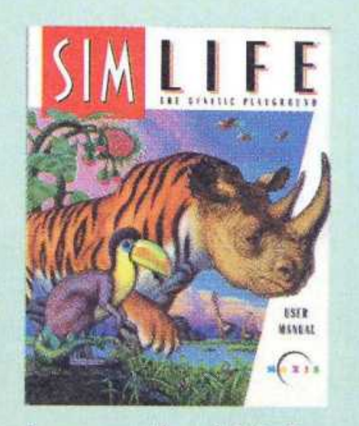
Battle Isle I



Ein Muß für alle Strategiefreunde. Hunderte von High-Tech-Fahrzeugen bewegen sich nach Deinem Kommando. Komplett deutsch, PC

49,95

Sim Life



Das Gen-Labor für zu Hause – schaffen Sie durch Kombination von Lebensräumen und Erbanlagen völlig neue Lebewesen, und beobachten Sie ihre Entwicklung. PC 3,5", Amiga

37,95

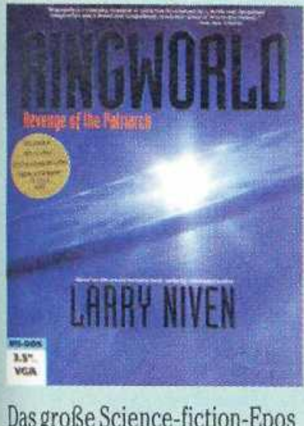
Legend of Valour



Ihr lebt in einem wunderbaren aber gefährlichen, mitteralterlichen Dorf und arbeitet Euch hoch. Ein traumhaftes Adventure mit Hitstern. PC und Amiga

29,95

Ringworld



Das große Science-fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven. PC 3,5"

39,95

Hexuma



Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck. PC 5,25" o. Amiga

34,95

Eco Quest



Ein Junge und ein Delphin – auf der Suche nach Umweltverschmutzern und einem gefangenen Wal. Ein wunderschönes Ökologiemärchen, nicht nur für Erwachsene. PC 5,25"

39,95

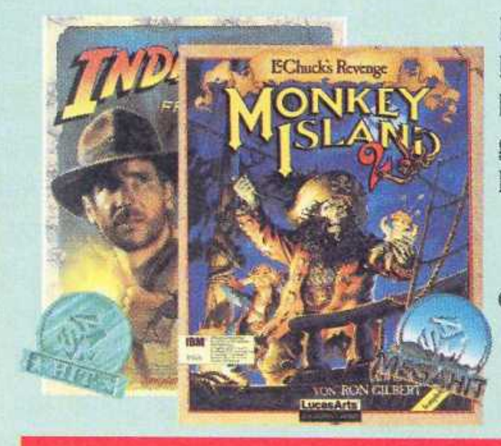
Ishar II



Gehen Sie als Held der Stadt Ishar in den Kampf gegen einen mächtigen Dämon, der das Leben bedroht. Komplett deutsch, PC, Amiga und wieder PC-CD-ROM

39,95

Indiana Jones IV und Monkey Island 2



Indiana Jones und Monkey Island setzten beide neue Maßstäbe im Adventure-Bereich. Jetzt gibt es Sie bei uns im Adventure-Pack für

99,00

oder jedes Spiel einzeln für je

60,00

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18



Aus alt mach neu

Die Nostalgiewelle rollt

Was machen Software-Entwickler, wenn ihnen nix Neues einfällt? Sie öffnen die Schublade mit den alten bis uralten Programmen, kaufen sich etwas Politur und verkaufen das Game dann als aufgemotztes "neues" Original.

◄ *Super Grafik im Donkey-Kong-Land*

Das Rezept ist schon gut: Man nehme einen genialen Hardwarezusatz, ein Programm, das jeder kennt, eine starke Marketingaktion, und der Erfolg ist so gut wie sicher. Nintendo jedenfalls glaubt an diese Strategie. Mit Hilfe des Uraltklassikers **Donkey Kong** soll das SNES gleich von zwei Seiten bearbeitet werden. Zum einen mit einer tierisch aufgemotzten SNES-Version des Affenspektakels und zum zweiten als Paradeprog und Anheizer für den Super Game Boy – in gloriosen 256 Farben.

Der Game Boy wird bunt

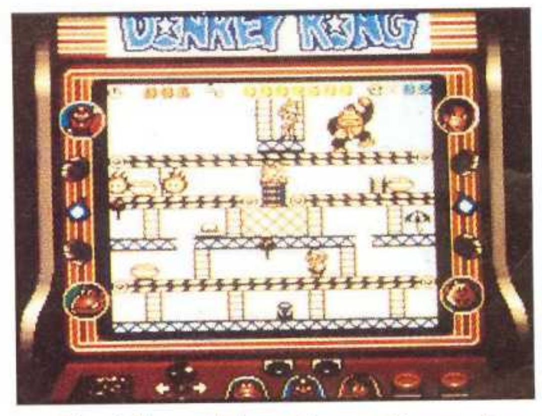
Game Boy und Farbe? So ist es, Leute. Alles, was Ihr braucht, sind ein SNES und der bewußte kleine Hardwarezusatz, schon könnt Ihr alle Game-Boy-Programme live und in Farbe auf dem Fernseher bzw. Monitor bewundern. Der Sound der GB-Games wird durch den Super-NES-Soundchip auf SNES-Niveau gebracht, und Ihr könnt problemlos das SNES-Pad oder die SNES-Maus benutzen, was die Steuerung der Game-Boy-Helden gewaltig erleichtert.

Die Idee ist eigentlich genial und könnte der kleinen Daddelkiste noch mal einen hübschen Aufschwung bescheren. Euer Game Boy tut jetzt seine Schuldigkeit als Reisespielmaschine im Auto (mit Adapter für den Zigarettenanzünder vielleicht...) oder im Schwimmbad. Zu Hause könnt Ihr die Module in bunt und etwas augenschonender am großen Bildschirm bearbeiten – wenn Papa nicht gerade Fußball oder Tennis glotzen will. Klingt gut? Ist gut, denn damit stehen Super-NESlern neben den vielen SNES-Programmen auch noch ca. 350 Game-Boy-Spiele zur Verfügung, mit denen sich Langeweile ganz hervorragend bekämpfen läßt. Wohl dem, der reichlich Kohle hat.

So toll das alles klingt, ein paar Einschränkungen müßt Ihr jedoch trotzdem hinnehmen. Die zu Beginn angesprochenen 256 Farben und den Supersound gibt es leider erst bei den neueren Programmen, die speziell für den Super Game Boy geschrieben werden. Für die älteren Programme könnt Ihr Euch nur jeweils vier Farben aussuchen, mit denen Ihr Eure Augen verwöhnen wollt. Zum Ausgleich dürft Ihr den zentralen Action-Bildschirm mit verschieden animierten Dekor-Rahmen umgeben, dabei auf vorgegebene Borten zurückgreifen oder mit einem speziellen Programm selbst neue entwerfen. Das Gerät soll übrigens weniger als einen Hunni kosten.

Mich laust der Affe

Das erste Game, das für den jetzt erhältlichen Super Game Boy erscheinen wird, ist ein Remake von **Donkey Kong**. Das Plattformspielchen, das in den 80ern Spielhallenbesitzern zu unerwarteten Reichtümern verhalf und auch auf dem NES für Furore sorgte, ist übrigens das erste Spiel, in dem Nintendos Maskottchen, Superklempner Mario, auftauchte. Für die SGB-Version wurden (quasi zum Aufwärmen) die Original-Levels mit eingebaut, bevor es richtig



▲ *Ein Affe auf dem Super Game Boy*

ans Eingemachte geht: 100 Levels lang darf Mario versuchen, seine geliebte Pauline aus Donkey Kongs haarigen Pfoten zu befreien.

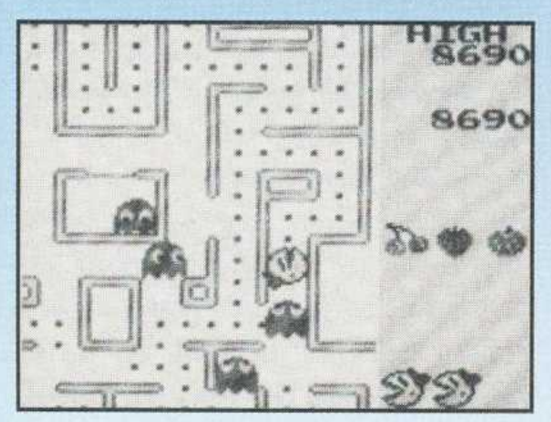
SNES-Besitzer, die auf affenartige Action stehen, sich deshalb aber nicht

---

Nintendos Superaffe treibt sich übrigens nicht als einziges Programm auf dem Super Game Boy herum. An allen Ecken und Enden wird für das neue System entwickelt, und Ihr dürft Euch schon auf eine wahre Flut an neuer Supersoftware freuen: **Bandai** zum Beispiel hat **Mighty Morphin' Power Rangers** in der Mache, **Gametek** will mit **Elite Soccer** die SGB-Sportlerherzen erobern, und auch **Hudson Soft** läßt sich nicht lumpen, denn **Bonk's Revenge** soll ebenfalls in glorioser Farbe aus dem Super Game Boy fetzen.

Neben Namco und Nintendo zieht auch Activision in diesem Trend mit. **Pitfall!** heißt in diesem Fall der Täter, ein Game, das 1982 auf der Atari VCR-Konsole debütierte. **Pitfall II: Lost Caverns** folgte ein Jahr später. **Super Pitfall** erschien 1987 für das 8-Bit-NES – und 1994 erfolgt das Revival mit **Pitfall: The Mayan Adventure**. Das Game soll 14 nicht-lineare Levels haben, das originale Pitfall mit einschließen und im Winter gleichzeitig auf Mega Drive, Mega CD und Super NES erscheinen (hierzu auch ein Artikel von Marcus auf Seite 91). Oh bella nostalgia!

unbedingt ein neues Hardwareteil zulegen wollen, müssen noch ein bißchen Geduld haben. Für November hat **Nintendo** ein 32-Meg-Game angekündigt: **Donkey Kong Country** soll Euch zeigen, wo im Urwald die Banane hängt. Auf der CES in Chicago war das Spiel ein absoluter Eyecatcher. Die Grafik trägt eindeutig den Stempel der Silicon-Graphics-Workstations und zeigt sich in schickes 3D gekleidet. Donkey Kong beweist hier mit aller Deutlichkeit, daß er trotz seines vorgerückten Alters noch lange kein zahnloser Mummelgreis ist. Zusammen mit Diddy Kong und einer ganzen Reihe von witzigen Freunden jagt er durch den Dschungel, durch Minen, Höhlen, über schneebedeckte Berge, und selbst unter Wasser ist kein Entkommen vor dem schick animierten Primaten.



▲ *Ms. Pac-Man auf dem Game Boy*

Mit Donkey Kong Country beweist Nintendo, daß auch Uralt-Ideen bei richtiger Behandlung noch mal absolutes Hit-Potential haben und durchaus keine lauwarmen Aufgüsse sein müssen.

Die Packer sind wieder da!

Es war einmal, vor vielen, vielen Jahren, ein kleiner gelber Gummiball. Der lief für sein Leben gern durch Labyrinthe, die voll mit kleinen Punkten waren. Diese Punkte schmeckten sehr gut, und deshalb fraß sie der kleine gelbe Gummiball alle, alle auf. Es kann jedoch der Frömmste nicht in Frieden fressen, wenn es den bösen Geistern nicht gefällt, und so hatte auch der kleine Ball viele geistreiche Probleme. Bunte Gespenster waren hinter ihm her, die es auf seine knackige Gummihaut abgesehen hatten. Und so lief er ständig um sein Leben, nach links und rechts, nach oben und unten, um das Labyrinth leerzufressen, bevor ihn die hungrigen Gespenster erwischten. So geschah es in den frühen Achtzigern in zahllosen Spielhallen im ganzen Land. Der kleine runde Gummiball mit dem etwas seltsamen Namen Pac-Man wurde zum Liebling der Nation, und Hersteller Namco verdiente sich dumm und dämlich.

Kein Spielprinzip ist simpel genug, um nicht augenblicklich weiterverwendet zu werden. Als die ersten Heimcomputer aufkreuzten, wurde auch Pac-Man gnadenlos wiederbelebt. Ob Spectrum, C-64, Atari oder CPC – es gab für alle Systeme Pac-Man und Clones ohne Ende. Und es gibt sie noch. Neueste Version seit wenigen Monaten auf dem Markt: Pac-Man für das NES, ganz echt wie das Original, mit Bonusfrüchten, Warp-Tunnels und Power-Punkten zwecks Gespensterfraß. Und wißt Ihr was? Im (abwechselnden) Zweispielermodus macht die olle Kamelle doch tatsächlich immer noch Spaß, und das, obwohl es lediglich um eine simple Highscore-Jagd geht und keinerlei geistige Klimmzüge nötig sind.

Neben dem original Pac-Man wurden Videospieler dann mit allen möglichen Varianten beglückt. In der ASM 5/88 konntet Ihr beispielsweise über die Computerumsetzung des ebenfalls von Namco und aus dem Jahr 1984 stammenden Automaten-Hüpfspielchens **Pac-Land** lesen. In der ASM 12/88 kam dann das Geschicklichkeitsspielchen **Pacmania** gar zu Hitstern-Ehren. Und dann endlich wurde es etwas stiller um diesen nicht gerade alltäglichen Mampfomanen. Ein paar Clones hin und wieder, aber nix Aufregendes – das Pac-Man-Fieber schien ausgeheilt.

P(l)ackerei auf SuperNES und Game Boy

Jetzt allerdings, im Zuge der nostalgischen Rückbesinnung auf die ach so gute alte Videospielzeit (und in Anbetracht der immer mehr zurückgehenden Profite aus immer langweiligeren Games) wird wie bei Donkey Kong wieder auf erprobte Erfolgsrezepte zurückgegriffen. Und an vorderster Front steht natürlich wieder der unscheinbare gelbe Smarties-Ball. Auf dem SNES dürft Ihr ab sofort mit Namcos Puzzle-Spaß **Pac-Attack** in drei verschiedenen Spielarten Geister en masse verputzen. Falls Ihr Euch dabei an Tetris erinnert fühlt – keine Panik, Ihr leidet nicht unter Halluzinationen. Im Normalmodus fallen unterschiedlich geformten, geisterverseuchte Steine immer schneller von oben herunter. Reihenbildung ist die Aufgabe, um die Steine wieder zum Verschwinden zu bringen. Geisterjäger Pac-Man räumt auf Befehl unter den Gespenstern auf, vier Einstiegslevels sind möglich. 100 Levels lang dürft Ihr im Puzzle-Modus mit Euren Pac-Männern Geister beseitigen, zum Dank gibt's Paßwörter. Und im Zweispielermodus schließlich werden in bester Tetris-Manier auf einem zweigeteilten Bildschirm Geister vertilgt, und der Nachbar wird damit geärgert.


▲ *Das Donkey Kong Land auf der CES in Chicago*



▲ *Mit dem Super Game Boy kommt Farbe ins Spiel*

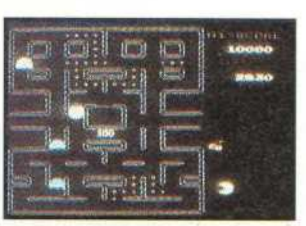
Noch in diesem Jahr will Namco übrigens mit **Pac-Man 2: The New Adventures** die Story vom gelben Punkt weiterspinnen. Das knallbunte SNES-Jump'n'Run wartet mit witzigen Animationen auf und könnte für viel Spaß sorgen. Lassen wir uns überraschen.

Frauen an die Front

Im Zuge der Gleichberechtigung darf auf dem Game Boy (wie schon damals auf 8-Bit-Atari) auch eine Pac-Frau auf Geisterhatz gehen. In den vier Labyrinthen von **Ms. Pac-Man** ist von Diäthalten keine Rede, im Gegenteil. Die runde Dame fordert im Zweispielermodus sogar ihren geliebten Ehemann zum Wettmampfen heraus.



Pac-Attack auf dem Super NES ▶


▲ *Oldie Pac-Man auf dem NES*

Pac-Man oder Donkey Kong: Ob die wieder auferstandenen Oldtimer-Helden für neuen Schwung bei den momentan etwas abgeschlafften Konsolen-Games sorgen können, bleibt abzuwarten. Schließlich ist Nostalgie allein noch kein Garant für Qualität und Spielspaß.



Unterwegs

ECTS '94: Neuheiten und Impressionen

Bunter, lauter, hektischer...

Wieder einmal ist die Herbst-ECTS in London ihrem Ruf gerecht geworden, die wichtigste europäische Computerspielemesse zu sein. Big Pete und Auntie Kate haben sich für Euch im Business Design Center und in der Brewery die Hacken abgelaufen – und können nun mit einer Fülle von Infos, Bildern und Trends aufwarten.

Die Erwartungen an die ECTS waren in diesem Herbst nicht allzu hoch gesteckt: Viele hatten vorab orakelt, man bekäme wohl wenig Neues zu sehen und zu hören. Das Gegenteil war der Fall. Die vielleicht wichtigste Neuigkeit, die auf der Messe die Runde machte: Der Amiga wird wohl in Zukunft von Good Old England aus betreut. Dort soll auch die Produktion der verbliebenen Serien 1200, 4000 und CD32 stattfinden. David Pleasance, Ex-Boß des britischen Commodore-Zweigs, soll der neugegründeten Amiga-Company vorstehen. Unklar ist noch, wie Amiga künftig in Deutschland repräsentiert wird – der deutsche Commodore-Zweig in Frankfurt hat ja Konkurs angemeldet.

Ein unübersehbarer Trend auf der Messe: *Wumm*-Clones allerorten! Jede Company scheint den Ehrgeiz zu haben, ihren eigenen leicht modifizierten Beitrag zum Thema 3D-Schlachtespiel abzuliefern. Und was meldet das ECTS-Barometer sonst? – Seeehr wenig Amiga, neue Vorstöße in Sachen 3DO, weniger Konsolen-Cartridges als im letzten Jahr, aber massenhaft PC-Software, und die schönsten Sachen gibt's für die Silberscheibe. Einige Blicke auf einzelne Aussteller gefällig? Moment – kommt sofort!

Accolade

Besonders beeindruckend: das Motorradrennen **Cycle Mania** für PC-CD-ROM. Schnell, fließend, gut zu steuern, automatenlike. Mit viel Aufwand vorgestellt: das grafisch tolle Vektorball-Figurenkampfspiel **Ballz** und das neue Jump'n'Run **Bubsy II**, beide für Mega Drive und SNES.

Activision

Nach *Return to Zork* setzt **Activision** zur Zeit ein weiteres Infocom-Textadventure als interaktiven Spielfilm für PC-CD-ROM bzw. MAC-CD-ROM um: **Planetfall**. Die älteren unter Euch werden sich garantiert noch an den treuen Roboter Floyd erinnern. Einer der Verantwortlichen für das Projekt ist Humor-König **Steve Meretzky**, seinerzeit schon für das ursprüngliche "Planetfall", außerdem für *Leather Goddesses of Phobos* und die Computerversion von *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* zuständig.

Bei **Shanghai III: Great Moments** dürft Ihr Videoclips, Musikstücke, Sprach-Samples und Computergrafiken paarweise zusammenstellen. Es gibt neun verschiedene Spielarten, darunter auch das Ur-Shanghai sowie Mah-Jongg. Natürlich auf CD-ROM.

Adventure Soft

Im Hinterzimmer des Centre-Soft-Stands präsentierte **Adventure Soft** mit berechtigtem Stolz **Simon the Sorcerer 2**. Wir meinen: noch witziger, noch liebevoller gestaltete Grafik. Eine kleine Spur Xanth-Humor à la Piers Anthony ist zu spüren. Es wird eine deutsche Version geben, höchstwahrscheinlich auch wieder eine deutsche Synchronisation der Sprachausgabe fürs PC-CD-ROM.



▲ *Der riesige Star-Wars-Automat wirkte am Sega-Stand als kräftiger Publikumsmagnet*

Black Legend

Tactical Manager Italia ist ein weiterer Fußball-Manager. Immerhin kann er mit 38 Teams und 3540 Spielern aufwarten – für PC, PC-CD-ROM und Amiga. **Football Glory** ist der direkte Nachfolger der Fußball-Serie von Black Legend, nur daß es hier spielerisch stärker zur Sache geht. Temporeiches Shoot'em Up wird bei **Spherical Worlds** geboten. Anfang November wissen Amiga- und CD32-Besitzer es ganz genau.

Blue Byte

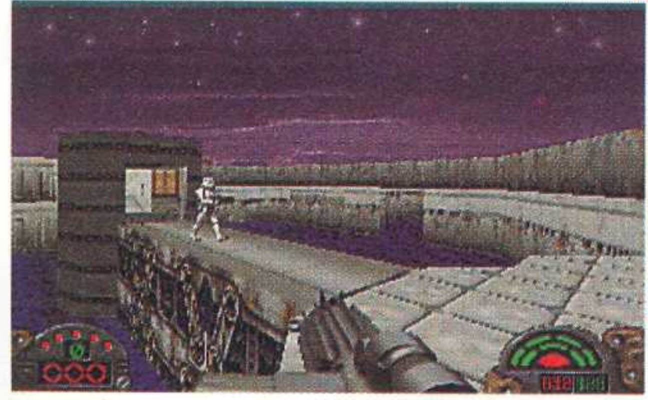
Das deutsche Erfolgsteam kündigte fürs kommende Jahr drei neue Produkte für PC-CD-ROM an. Unter dem Arbeitstitel **Die große Rallye** entwickelt man in Zusammenarbeit mit dem Auswärtigen Amt der Bundesrepublik Deutschland ein Europareise-Spiel für bis zu fünf Spieler ab acht Jahren. Die Grafik des humorvollen Games, von dem es auch eine Floppy-Version geben wird, ist im Comic-Stil gehalten. **Battle Isle Strategie – der Schatten des Imperiums** ist ein Strategiespiel unter Windows, das übers Netzwerk von bis zu sechs Leuten gegeneinander gezockt werden kann. Wenn das nicht so manche Firma lahmlegen wird! Die Handlung spielt im Battle-Isle-Universum zwanzig Jahre nach "Das Erbe des Titan". Frühestens Mitte '95 kommt dann **Albion** – ein komplexes Rollenspiel, dessen Welt mehrere unterschiedliche Kulturen kennt. Alle Figuren, denen der Spieler begegnet, sollen jeweils eigenständige, unverwechselbare Persönlichkeiten sein. Das klingt vielversprechend...

Cyberdreams

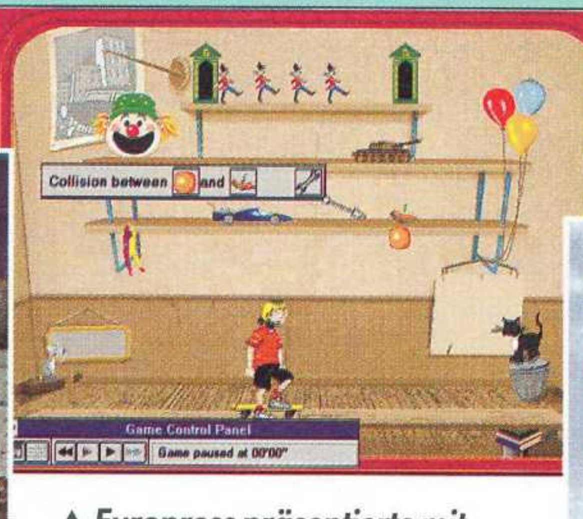
Die US-Spieleschmiede bringt mit dem Adventure **I Have No Mouth, And I Must Scream** ein Werk des mehrfach ausgezeichneten Science-Fiction- und Fantasy-Autors Harlan Ellison heraus. Natürlich designt Ellison nicht bloß das Spiel – von ihm stammt auch die Kurzgeschichte gleichen Namens, auf der es basiert. Das reine CD-Produkt soll zu Beginn des kommenden Jahres für PC, Macintosh und Sega herauskommen. Das Gleiche gilt für **Dark Seed II**. Hier soll die alptraumhafte Geschichte, die im ersten Teil begonnen wurde, ihre Fortsetzung finden. Wieder durchziehen grafische Meisterwerke des Schweizer Surrealisten H. R. Giger das Spiel. Auch **Hunters of Ralk** ist ein reines CD-ROM-Programm für die genannten Systeme. In diesem Fantasy-Rollenspiel stellt sich die Umgebung sozusagen "intelligent" auf den jeweiligen Erfahrungsgrad des Spielers ein.

Domark

Die **Lords of Midnight** gehen unter dem Titel "The Citadel" in die dritte Runde (PC, Floppy und CD). Mike Singleton hat ein traumhaftes



▲ *Neben Dark Forces (Foto) stellte LucasArts Full Throttle vor – viele nutzten die Gelegenheit zum Probespiel und waren begeistert*



▲ *Europress präsentierte mit "Klik & Play" ein baukastenartiges Entwicklungssystem für Lernspiele*

Fantasy-Rollenspiel geschaffen, bei dem die Spielwelt im Bildfenster aus der Sicht der jeweiligen Spielfigur dargestellt wird – ungeheuer detailreich animiert. Tages- und Jahreszeiten sind im Spiel realisiert, auch Seereisen gibt es (mit plätschernden Wellen!). Bäume und andere fitzelige Terrain-Elemente werden durch Verwendung fraktaler Algorithmen dargestellt. Einfach toll! – Bei **Absolute Zero** gilt es, inmitten einer poppig-unwirklichen Cyberspace-Atmosphäre Kristalle zu bekämpfen, die sich als feindliche Eindringlinge entpuppt haben. Das PC-CD-ROM-Spiel bietet allerfeinste Grafik in SVGA.

Electronic Arts

Neben hauseigenen Produkten gab es hier einiges von **Origin** und noch nicht so bekannten Labels zu sehen. Besonderes Augenmerk legte man auf **Wing Commander III: The Heart of the Tiger**, über das wir bereits umfassend berichtet haben. Kleine Zusatzinformation: Es gibt insgesamt zwei Stunden Videosequenzen, davon allein 15 Minuten Vorspann-Film. Hardware-Voraussetzung: mindestens 8 MB RAM, mindestens 486/33, Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk. – **Bioforge** ist der zweite interaktive Spielfilm für PC-CD-ROM, den Origin auf den Markt bringt. Hier steuert Ihr einen Cyborg, der in einer finsteren Zukunft auf die Überreste der menschlichen Zivilisation stößt. Weniger "spielfilmig", dafür historisch belegt, geht es bei **Wings of Glory 1917-1918** zu. Nehmt ab November Platz auf fünf Pilotensitzen in Maschinen des Ersten Weltkriegs.

Bliebe noch **System Shock** zu erwähnen – Kollege Thomas hat sich gleich nach unserer Rückkehr mit leuchtenden Augen danach erkundigt. Das Team, das auch "Ultima Underworld" geschaffen hat, zeigt sich in dieser Action-Adventure-Mischung von seiner besten Seite.

Von **Humongous Entertainment** (bekannt durch die *Putt-Putt*-Serie) erscheint **Freddi Fish and the Case of the Missing Kelp Seeds**. Dieses wie gewohnt köstlich komische Junior-Adventure wendet sich an alle Kids zwischen 4 und 104 Jahren. Gleiche Firma, gleiche Altersempfehlung: **The Airport and the Farm**.

Little Big Adventure (PC – Floppy und CD) führt uns noch einmal in die Zukunft. Hergestellt wurde es von **Adeline Software**, einer Abteilung von **Delphine** in Frankreich, unter der Leitung von Frédéric Raynal. Wer *Alone in the Dark* gespielt hat, kennt den Namen. Erster Eindruck: Wow! – Für "reifere Spieler" (ähem!) kommt **Noctropolis** – ein Grafik-Adventure für PC (Floppy und CD), das den Spieler mitten in eine Comic-Heft-Welt zieht.

Elite

Ritter Dirk ist einfach nicht totzukriegen: **Dragon's Lair** erscheint für PC-CD-ROM, **Dragon's Lair II: Time Warp** fürs gleiche System sowie MAC-CD und 3DO. Reaktionsschnell sollte man bei der Fahrsimulation **Powerslide** sein,



◀ *Mit zarter Hand demonstriert: Flight Assignment A.T.P. von Flugi-Altmeister Sublogic. Für dieses System gibt es sogar ein 3D-Zusatzkit, das die Cockpitaussicht per Hologramm plastisch werden läßt*

die für PC (Floppy und CD), 3DO und SNES erscheinen wird. Und schließlich gibt es einen musikalischen Höhenflug auf PC-CD-ROM und 3DO mit **Virtuoso** – virtueller Rock'n'Roll at its best.



◀ *Lost in Town (Coktel)*

Gametek

Viiiel Neues: der mit Spannung erwartete **Star Crusader**, außerdem das sehr bald erscheinende **Quarantine** (PC – Floppy und CD), eine Art *Wumm* per Taxi durch die Straßen einer Endzeit-Stadt (sehr schnell, sehr blutig), und **Hell** (PC-CD-ROM), ein Cyberpunk-Thriller, dessen Helden mit den programmierten Gesichtszügen von Dennis Hopper und Graces Jones ausgestattet worden sind. Man erlaubte uns einen ersten begeisterten Blick auf das im nächsten Frühjahr erscheinende **Bureau 13** (dito), das einen Söldner-Krimi in "Bloodnet"-Tradition darstellt, und gab uns schon ein paar Infos zum *Frontier*-Nachfolger **First Encounters** (Elite III), der im kommenden Frühjahr für PC-CD-ROM, Amiga 1200 und CD32 erwartet wird. Die Handlung setzt vor "Frontier" an: Die Kolonisation, die bei Elite II bereits vorausgesetzt wird, erlebt man hier hautnah. – Mit **Gametek Cinema** kommt eine Serie ungeschnittener Original-US-Kultfilme der "zweiten Reihe" in die CD-ROM-Laufwerke der PCs und Macs; zuerst unter QuickTime, später dann als MPEG-CDs. Eine Demoversion von **Saturday Night Live: 20th Anniversary** (CD-ROM: Mac und PC) war zu bewundern: Hier kann man sich am Schirm die ganz private Nonsens-Show aus den besten Gags der letzten 20 Jahre zusammenstellen. Das alles hier nur im Schnelldurchlauf; der ausführliche Gametek-Report in der nächsten ASM bringt Euch dann die Einzelheiten.





▲ *Der Looking-Glass-Flugi "Flight Unlimited" unterstützt das VR-Headset VFX1 von Forte* ▶



▲ *Sony Play Station*



▲ *Retribution (Gremlin)*



▲ *Die drei Gentlemen von Team 17 schwören auf Amiga*

Infogrames

Das französische Softwarehaus hat mächtig rangeklotzt: Speziell die **Alone in the Dark**-Serie kommt jetzt mit geballter Kraft zu den Spielefans. Während es von der ersten Folge nun eine Umsetzung fürs 3DO gibt, hat man der zweiten für PC-CD-ROM eine Auffrischung in Sachen Sound und Intro-Grafik verpaßt. Die *dritte* schließlich soll bereits in wenigen Wochen für PC-CD-ROM verfügbar sein. Was Spielprinzip und Spielbarkeit angeht, bildet sie eine Brücke zwischen Teil 1 und 2. Ausgangspunkt ist diesmal das Jahr 1925, Hintergrund sind Hollywood und sein Western-Mythos.

Freunde der beklemmenden Stories von H. P. Lovecraft werden sich über **Prisoner of Ice** (PC-CD-ROM) freuen, ein neues Adventure, das in Anlehnung an die Novelle "At the Mountains of Madness" entwickelt worden ist. Cha-





▲ *Space Quest VI (Sierra)*

Dark Seed II
▼ *(Cyberdreams)*

os Control (PC-CD-ROM) bietet ein atemberaubendes Science-fiction-Flugerlebnis.Die Arcade-Sequenzen wurden auf dem bewährten Equipment von Silicon Graphics entworfen.

Interplay

Hier steht PC-CD-ROM ganz weit oben auf dem Produktplan. **Stonekeep** ist eine der Empfehlungen für Weihnachten, denn genau zu diesem Zeitpunkt soll das lange angekündigte 3D-Schlachterollenspiel nun endlich erscheinen.

Kingdom ist ein Rollenspiel-Adventure, das ebenfalls kurz vor Weihnachten auf den Markt kommt. Magie steht im Mittelpunkt des Spiels, das sich gleichermaßen an Rollenspiel-Anfänger und Fortgeschrittene wendet.

Krisalis

Beginnen wir mit **Player of the Year**. Das Titelbild soll der tatsächliche "Fußballspieler des Jahres" zieren – wer das sein wird, weiß bloß noch keiner. In England wird allerdings Jürgen Klinsmann als Favorit gehandelt! Und wir bleiben beim Fußball: In **Lothar Matthäus II** agieren die Originalmannschaften der laufenden Saison aus der 1. und 2. deutschen Bundesliga. Das Adventure **Legends** soll nun endgültig im Sommer '95 erscheinen. Kurzinhalt: Gegenstände aus der Gegenwart werden in vier verschiedene Zeitzonen übertragen, und man muß den Leuten unter anderem beibringen, damit umzugehen.

Soup Trek – The Search for Stock. Erinnert Euch der Titel an etwas? Trekkies, seid tapfer: Hier kommt eine astreine Star-Trek-Parodie. Kostprobe: *"Waiter, there's a fluffy while amorphous blob in my soup. – It's worse than that, it's bread, Jim."*

▲ ***Eine echte Sensation bei Creative Labs: der 3DO Blaster, ein komplettes 3DO-System als Steckkarte für den PC. Er soll zu Weihnachten auch in Deutschland angeboten werden – für ca. 600 Mark. Auf dem Test-3DO-PC läuft gerade "Road Rash"***





▲ *Cybernauts (Accolade)*

▲ ◀ ***Für die Presse ließ UBI Soft einige Figuren des Spiels "Street Racer" tatsächlich lebendig werden***

Max Design/Neo

Max Design zeigte den bereits vielberedeten **Oldtimer**. Ein tolles Spiel mit liebevoll verarbeiteten Bildern – Test folgt in der nächsten ASM.

Ganz neu ist **Cedric** für Amiga 500, 1200 und CD32. Für diese Mischung aus Action und Adventure liegt noch kein Erscheinungstermin vor.

Bei **NEO** gab es erste Bilder aus **Whales Voyage 2** zu sehen. Besonderes Augen... – pardon, Ohrenmerk sollte man auf den Soundtrack legen: Diesmal hat Hannes Seifert sich selbst übertroffen.

Merit

Das US-Softwarehaus **Merit** präsentierte eine Riesenliste neuer Games, ausschließlich für PC. **Starship** ist ein Strategie-Adventure, bei dem es 50 Welten zu erobern gibt. **Isle of the Dead** (auch CD-ROM) verbindet blutiges 3D-Ballerspiel in *Wumm*-Manier mit dem Freiluft-Erlebnis einer tropischen Insel. Hier gilt es, Wölfe, Fledermäuse, Zombies und andere Gegner abzuschlachten. **Frankenstein** (auch CD-ROM, zusätzlich Konsolenversionen) folgt den Romanen von Mary Shelley, kommt aber leider ohne Boris Karloff daher. Vielversprechend sieht der interaktive CD-Film **The Psychotron** aus, von dem es auch eine MPEG-Version für die Real-Magic-Karten von Sigma gibt. Das düstere Grusel-Action-3D-Rollenspiel-Adventure **Harvester** (nur CD) gehört ebenfalls zu den innovativeren Software-Stücken. In einer mit 3D-Studio gestalteten Welt bewegen sich teils digitalisierte Schauspieler, teils computererzeugte und gerenderte Figuren. Die Handlung baut auf dem ergiebigen Motiv "Gedächtnisschwund, nettes Alltagsleben mit schrittweise wachsendem Entsetzen" auf. Den Höhepunkt bildet dann eine blutige Kampforgie in einer Art modernem Dungeon.

Microprose

Bei Microprose konzentrierte sich das Interesse besonders auf die drei aktuellen "Hammertitel" **Colonization** (siehe Review), **Transport Tycoon** (dito) und **Master of Magic**. Das Letzgenannte ist ein Strategie-Rollenspiel für PC, das ein sehr komplexes Magiesystem bietet (5 Zauber-Bereiche mit insgesamt 210 Zaubersprüchen und 80 magischen Gegenständen). **Wild Blue Yonder** (PC-CD-ROM) ist eher ein Multimedia-Produkt für Militärtechnik-Fans als ein Spiel im klassischen Sinne: Es bietet eine "interaktive Begegnung" mit rund 20 Kampfjets der Baujahre 1944 bis 1994. Viel Zulauf bekam auch die Installation von **Star Trek: The Next Generation "A Final Unity"** (PC-CD-ROM) am Stand. "Platte" Picard und seine sechs wichtigsten Leute bieten sich, sauber digitalisiert, zur individuellen Steuerung an.

Mindscape

Über 50 Titel will man bis zum Januar herausbringen. Hier kommen einige:

Dragon Lore, ein Fantasy-Adventure voller Action und Spannung (von Cryo entwickelt), **Pac in Time** (Super NES und Game Boy), das den bekannten Pillenfresser Pac-Man als munteren Jump'n'Run-Helden zeigt, und schließlich **Total Distortion**, ein total abgefahrenes Spiel für PC-CD-ROM. Was heißt Spiel? Es ist ein Musik-Video-Adventure, das in dieser Form wohl einmalig ist. Mit Sicherheit der heißeste Tip für alle, die gute Mucke mögen.

Mirage

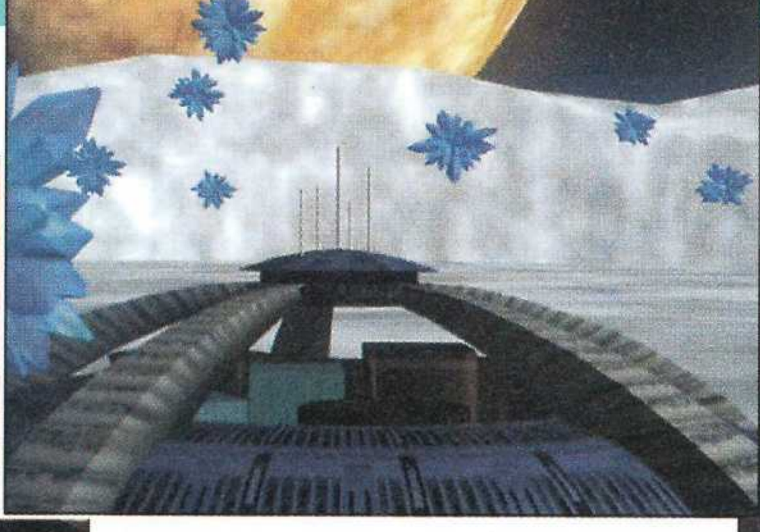
Kurz und schmerzlos: **Rise of the Robots** neigt sich seinem tatsächlichen Erscheinungstag zu. In London konnten sich die Messebesucher auf allen gängigen Systemen davon überzeugen, daß das futuristische Prügelspiel nicht umsonst so große Schatten vorausgeworfen hat. Die CD-Versionen einschließlich der 3DO-Fassung erschienen optisch natürlich am besten. Warten wir das baldige Endergebnis ab.

Nintendo

Spiele auf dem Game Boy werden künftig in Farbe sein. So lautete mal ein Aprilscherz in der ASM. Inzwischen ist es aber kein Scherz mehr – ab sofort ist die deutsche Version des **Super Game Boy** erhältlich (siehe Bericht in ASM 9/94, S. 97). Auch die ersten Spiele, die speziell für den Einsatz mit SGB+SNES vorbereitet worden sind, kommen jetzt auf den Markt: **FIFA Soccer** (als Beigabe zum SGB) und (tätärääää!) **Donkey Kong**, ein taufrisches erweitertes Remake des Spielautomaten-Superhits von Anno

▼ Hard Wired (Novalogic)







▲ Absolute Zero (Domark)

Burn: Cycle (Philips Media) ▶



Dunnemals. Fürs Super NES kommt **Donkey Kong Country**, bei dessen Entwicklung Nintendo bereits von der Kooperation mit Silicon Graphics profitiert hat. Vom neuen *Project Reality* war nur so viel zu erfahren, daß im Moment fleißig Software entwickelt wird. Außer einer Version von Donkey Kong Country für die kommende Traumkonsole wird es ein Kampfspiel namens **Killer Instincts** geben (entwickelt von *Rare*), und bei **Cruising USA** geht es auf Amerika-Tour mit Startpunkt San Francisco. Auch **Acclaim** arbeitet bereits an Software fürs Project Reality.

Novalogic

Neben dem aktuellen "Major Title" **Armored Fist** (PC, Floppy und CD) konnte hier die U-Boot-Simulation **Wolfpack** (Mac + PC, jeweils Floppy und CD) begeistern. Für "Armored Fist" hat man das "Voxel Space"-3D-Entwicklungssystem, das erstmals bei *Comanche* zum Einsatz kam, wieder intensiv genutzt. Apropos Comanche: Mitte '95 wird unter dem Titel **Werewolf** die "other side of Comanche" beleuchtet. Über Modem sollen zwei Spieler gegeneinander antreten können. Naja, und schließlich haben uns noch ein paar vorsichtige Blicke auf Grafiken des kommenden Cyber-Racing-Games **Hard Wired** mächtig Appetit gemacht.

Ocean

Eine Menge Konvertierungen, ein paar ganz nette Actionspiele und zwei wichtige Ankündigungen gab es am Ocean-Stand zu sehen: **Inferno: The Odyssey Continues** für PC-CD-ROM und **The Shadow** für Super NES. Ersteres ist eine Raumsimulation, die sich durch eine beachtliche Grafik auszeichnet, das zweite ist die Umsetzung eines Films mit Alec Baldwin als Prügel- und Ballerspiel.

Philips Media

Das CD-i geht, was Spiele betrifft, goldenen Zeiten entgegen: **Burn: Cycle** (auch PC- und Mac-CD-ROM) ist ein waschechtes Cyberpunk-Adventure im "Blade Runner"-Look, das auf einem Mix von Digi-Film und Rendering-Grafik basiert. Es soll in einer komplett deutschen Version zu uns kommen. **Thunder in Paradise** präsentiert Wrestling-Star Hulk Hogan in einem Digi-Abenteuer, das sich thematisch an eine US-Fernsehserie anschließt. Eingeklinkte Action-Subspiele unterscheiden Hulks "Thunder" von anderen interaktiven Filmen. Das skurrilste Vergnügen dürfte wohl **Cosmic Pinball** werden, von dem bislang nur ein Video-Demo zu sehen war: Der Spieler schlüpft in die Rolle einer Flipperkugel und durchläuft in einem Wahnsinnstempo eine futuristische Flipper-Welt.

Psygnosis/Sony

Ganz für sich waren Sony und Psygnosis: Sie hatten ihre Zelte in der Brewery in London aufgeschlagen. Dort herrschte eher Bar- als Messeatmosphäre. Mittendrin ein Plexiglas-Kasten, in dem etwas zu sehen war, auf das sehr viele warten: Die **Play Station** von Sony. Nähere Infos dazu: leider Fehlanzeige. Gesprächiger gab man sich dort, wo es um Programme für die aktuellen Systeme ging:

Ecstatica ist ein 3D-Adventure mit 80 vollanimierten Charakteren in 700 animierten Bildern und 250 Räumen – das Ganze zudem in Echtzeit und erst mal nur für PC-CD-ROM.

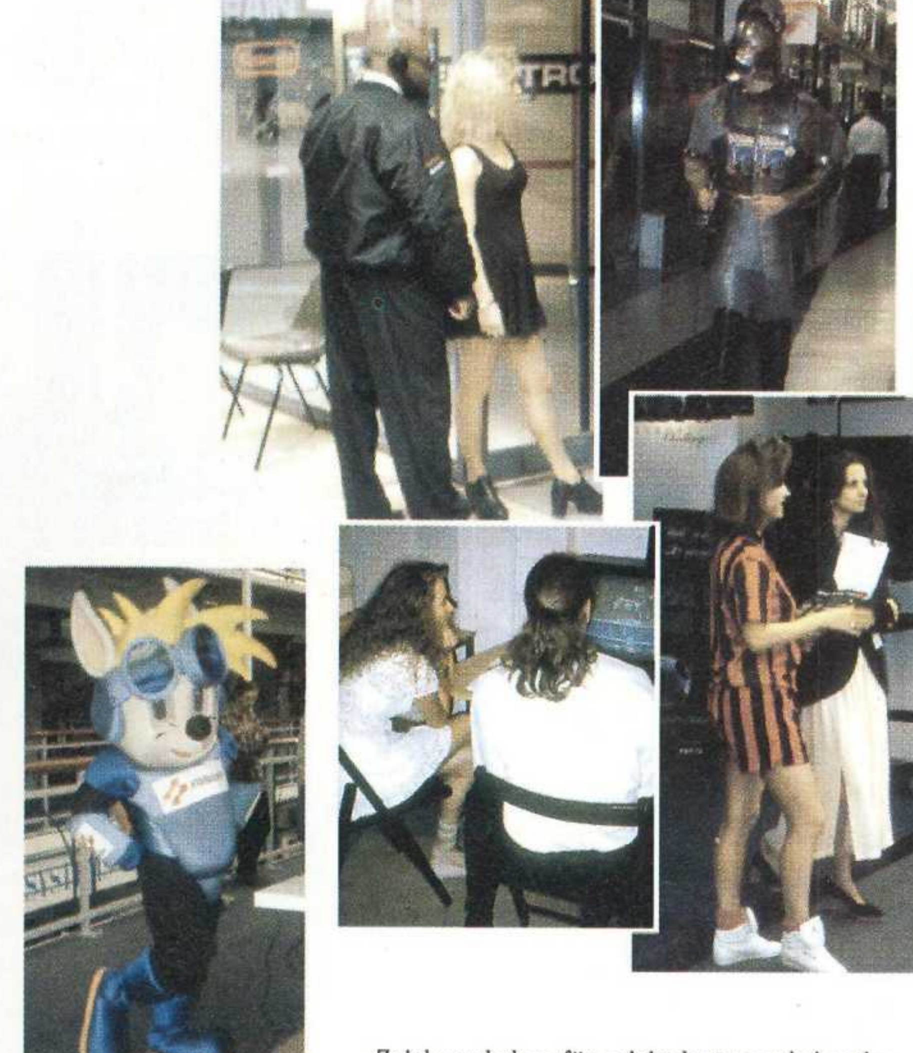
Was wäre Weihnachten ohne die Lemminge? Nein, kein X-Mas-Demo, sondern ein brandneues Game: **All New World of Lemmings**. In jeder Hinsicht "all new", denn die Lemminge sind größer, witziger und selbstmörderischer als je zuvor. Und die Animation erst.... – Ab November zu haben für PC, PC-CD-ROM, Amiga und 3DO.

Dieses war der zweite Streich, aber **Discworld** kommt sogleich. Terry Pratchett, der "Douglas Adams der Fantasy", bringt seine skurrilen Kreationen nun auch auf PC (Floppy und CD) rüber. Dabei wird er stimmlich unterstützt von Eric Idle (ja, der von den Monty Pythons), Tony Robinson (Black Adder) und Jon Pertwee (Dr. Who).

Auch **Sony** vermeldet viel Neues. Fangen wir mit der momentan populärsten Familie überhaupt an: **The Flintstones** erscheinen für Mega Drive, Super NES und Game Boy. Diesmal hat man sich nicht an der Comic-Serie orientiert, sondern am erfolgreichen Kinofilm.

Und was reimt sich auf Kino? Richtig – Dino. **Jurassic Park 2** für Super NES und Game Boy soll noch mehr Saurier bieten als sein Vorgänger. Insgesamt 14 Spezies werden sich vor den Augen der 1 – 2 Spieler "artentypisch" verhalten.

Mickey Mania: The Timeless Adventure of Mickey Mouse zeigt die berühmte Maus auf Super NES, Mega CD und Mega Drive. Disney-Zeichner haben für originalgetreue Animation gesorgt.





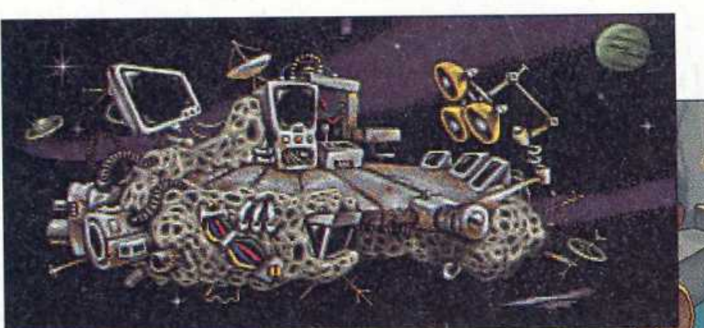
▲ Hubert Chardot, einer der Haupt-Designer der "Alone in the Dark"-Trilogie, mit Beverly Gardner, der englischen Infogrames-Vertreterin

SCI

Nach dem immensen Erfolg von *The Lawnmower Man* weiß Sales Curve, wo es langgeht – und bringt mit **Cyberwar** die logische Fortsetzung. Wieder tritt man als Dr. Angelo gegen eine böse Übermacht, jetzt in Gestalt eines Cyber-Gottes, an – zunächst auf PC-CD-ROM, später auch auf MAC-CD, CD32 und Mega CD sowie Sony Play Station und Sega Saturn. Ach ja, Sega!...

Sega

Die Japaner bleiben ihrer Hausfigur Sonic treu und gehen mit **Sonic & Knuckles** in eine neue Spielrunde. **The Tasmanian Devil in: Escape from Mars** ist ein weiteres Jump'n'Run der witzigeren Art, in dem die bekanntesten Looney Tunes wie Road Runner, Karl Kojote, Speedy Gonzales und Daffy Duck eine Rolle spielen. Den beiden letztgenannten wird jeweils auch ein eigenes Spielchen gewidmet werden. Disneys **The Lion**



▲ *Simon the Sorcerer 2 (Adventure-Soft)*



▲ *Woodruff (Coktel)*

▲ *Master of Magic (Microprose)*

King wurde an mehreren Ständen der ECTS angepriesen. Ein Löwe als Hauptfigur eines Actionspiels ist mal was anderes; zudem ist diese Zeichentrick-Umsetzung sehr hübsch animiert.

Sierra/Dynamix/Coktel

Die französischen *Inca*-Macher haben sich mit **Sierra** zusammengetan. Insofern gab es am Stand auf der ECTS geballte Power. Außer den Spielen, die wir schon in unserem Sierra-Report auf Seite 90 erwähnt haben, gab es erste Einblicke in den *Goblins*-Nachfolger **Woodruff and the Schnibble of Azimuth** (Cartoon-Adventure in gewohnter Zwerchfell-Qualität, jetzt auch für SVGA), in **King's Quest VII** (wie ein wunderschöner Zeichentrickfilm), **Lost in Town** (komplett aus gefilmten Realszenen gebildeter CD-Mammutkrimi) und **The Last Dynasty** (ein interaktiver Science-fiction-Film mit traumhaften Misch-Grafiken).

Sigma

Der Grafikkartenhersteller zeigte seine Low-Cost-MPEG-Karte **Real Magic light** für den PC und kündigte zugleich die verbesserte Nachfolgeversion für die "große" **Real-Magic**-Karte an. Interessant: In Entwicklung befindet sich eine MPEG-Encoderkarte zum Herstellen eigener MPEG-Videos, die zu einem "verbrauchertauglichen" Preis angeboten werden soll. Für die nächste Zeit werden neue PC-Spiele erwartet, die MPEG-Full-Motion-Video nutzen: *Tsunamis* **Flash Traffic: City of Angels**, außerdem **Cowboy Casino, Conspiracy** sowie interaktive Musikvideos (*Elvis Costello, INXS*). Die Lizenzvergabe von **Atari** an Sigma über die Verwendung der **Jaguar**-64-Bit-Technologie auf PC-Steckkarten wurde offiziell bestätigt, weitere Infos dazu waren aber noch nicht zu kriegen.

Team 17

Die Jungs von **Team 17** gehören zu denjenigen, die dem Amiga eisern treu bleiben – komme, was da wolle. Somit haben auch die vorgestellten Haupttitel einen klaren Amiga-Schwerpunkt. **Super Stardust** ist so ein Fall, ein Shoot'em-Up mit Edelhintergründen für 1200 und CD32. Oder **Alien Breed 3D**, von dem die "Siebzehner" bloß sagen: "We'll give them a doom on Amiga...". Per Split-Screen können zwei Spieler gleichzeitig in die Action einsteigen. **King of Thieves** für Amiga, CD32, PC und PC-CD-ROM bildet einen Mix aus Rollenspiel, Strategie und Arcade-Action. **Witchwood** bringt





▲ *Mike Singleton, Vater von Lords of Midnight*



▲ *The Last Dynasty (Coktel)*



▲ *Superkarts von der kleinen englischen Firma Manic Media macht einen Riesenspaß: Man vergißt bei diesem flotten Rennspiel fast, daß man einen PC vor sich hat*

den Zelda-Look auf Nicht-Konsolen-Systeme. Besitzer von Amiga 1200, CD32 und PC-CD-ROM dürfen im Frühjahr '95 mit dem extrem niedlichen 2D-Rollenspiel rechnen. **3D Off-Road** schließlich sieht aus wie frisch vom Spielautomaten gezogen, kommt aber erst im Sommer '95.

Time Warner Interactive

Sylvester & Tweety in: Cagey Capers bedarf wohl keiner Erläuterung: Zwei äußerst beliebte Looney Tunes spielen Katz und Maus... – pardon, Piepmatz. Bunt, witzig, abgefahren. Wesentlich ernster geht es bei **Red Zone** zu: Hubschrauber-Action total in der postatomaren Endzeitstimmung, genau das Richtige also für Heligabend (ähem). Noch mal Ballern: **Mega Swiv** führt unter anderem ins sagenumwobene Bermuda-Dreieck. Eine Mischung aus (man höre und staune) Jump'n'Run, Puzzlespiel, Adventure und Rollenspiel wird **Generations Lost** darstellen. Ob das gutgeht?

Märchenhaftes für PC-CD-ROM und MAC-CD: Hinter **Thumbelina** verbirgt sich das faszinierende Andersen-Märchen Däumeline. Jüngst im Kino zu sehen, erzählt es von einem kleinen Mädchen, das in einer Blume geboren wurde. Zwei Namen lassen vermuten, daß auch die Computerversion ein Renner wird: **Don Bluth** (*Mrs. Brisby, Feivel*) zeichnet wie schon beim Filmvorbild die Grafiken, und **Barry Manilow** schreibt die Musik.

Noch 'n Märchen: Wer kennt sie nicht, die Geschichte von **Peter & the Wolf**? Wer die phantastische Musik von Prokofieff je gehört hat, dem geht sie nicht mehr aus dem Kopf. In der englischen CD-ROM-Version kommen dazu noch sehr prominente Stimmen: Kirstie Alley ("Kuck mal, wer da spricht") als Erzählerin und Lloyd Bridges ("Hot Shots") als Großvater.

Ebenfalls für PC-CD-ROM erscheint **Return to Ringworld** – Freunde der hochkarätigen Larry-Niven-Geschichten dürfen sich freuen.

21st Century Entertainment

Warum hatten Pinball Dreams bzw. Fantasies keine Multiball-Funktion? Ganz einfach, weil es die nun endlich in **Pinball Illusions** geben wird. Erscheinen wird's sehr bald für PC und Amiga, jeweils sowohl auf Diskette und CD.

Neues Gelände will man mit **Cecil and his Chopper** betreten. Nix Motorradrennen – dies ist ein Action-Adventure mit jeder Menge Rätseln und Puzzles. Bis es soweit ist, fährt Kate aber schon wieder Cabrio, denn das Game soll erst im Sommer 1995 für PC-CD-ROM erscheinen. Gleiches gilt für **Synergist**, ein reinrassiges Adventure. Es geht um Mord, blauen Staub und ein Geheimnis, das ein Held namens Tim aufklären muß.

UBI Soft

Das französische Label kündigte **F1 Pole Position 2** fürs Super NES an. Hier fahren bis zu vier Spieler mittels Adapter gleichzeitig, und jeder hat seinen eigenen kleinen Split-Bildschirm.

Weitere Titel: **Actraiser 2, Soul Blazer, Street Racer** und **Rayman**. Letzteres ist ein Jump'n'Run mit einer solch niedlichen Titelfigur, daß mir das Herz gleich höher schlägt.

U.S. Gold

Mit **World Cup Golf** kommt fristgerecht zur Austragung in Puerto Rico die entsprechende Sportsimulation für PC-CD-ROM, später gibt's dann die Versionen für CD32, 3DO, CD-i und Mega CD.

Power Drive bietet sechs verschiedene Fahrzeuge auf 64 verschiedenen Kursen an acht internationalen Schauplätzen. Angepeiltes Systemspektrum: PC (Floppy und CD), Amiga, Mega Drive, Game Gear, Super NES, CD32 und Jaguar.

Virgin

Irgendwo mußte es sein – bei Virgin wurden wir fündig: Hier konnte man **Doom 2** von **id Software** anschauen. In der gezeigten Version (glupps!) wird es bei uns wohl kaum zu haben sein.

Drei weitere Ankündigungen aus dem Vielen, was Virgin zu bieten hatte: **Another World 1+2: The Second Beginning, Cannon Fodder 2** und **11th Hour**. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Bis zum Frühjahr!

Drei turbulente Messetage gingen schnell zu Ende. Und was nun? Zuallererst müssen wir jetzt unsere Füße wieder auf die ursprüngliche Schuhgröße rückzüchten. Anschließend können wir dann über die nächste ECTS reden. Auf Wiedersehen, London!...

Interview mit Terry Pratchett

Skurrile Welt

"Auf der Scheibenwelt tropft das Licht morgens langsam." Aber das ist noch nicht alles, viel verrücktere Dinge erwarten den Fantasy-Fan in der skurrilen Welt des Terry Pratchett.

Terry Pratchett und Teeny Weeny Games haben sich zusammengesetzt, um das erste Discworld-Adventure zu basteln. Das Scheibenwelt-Spiel wird nicht auf einem bestimmten Buch basieren, sondern eine völlig neue Story haben. Trotzdem werden die Fans in dem Spiel auf alte Bekannte wie Rincewind, den miserablen Zauberer, und seinen ständigen Begleiter, den "Koffer", treffen. Teeny Weeny Games, welche die Discworld-Lizenz ergattern konnten, versuchten sich in diverse Handlungsorte der Romane hineinzuversetzen und diese im Sinne von Terry Pratchetts Ideen zu gestalten. Das Scheibenwelt-Spiel wird bei Psygnosis unter einem eigenen Label verlegt werden. Weitere Titel der Serie sind bereits geplant, und bei Teeny Weeny in Liverpool hofft man bereits darauf, daß dies der Durchbruch auf dem Spielemarkt werden könnte. Nun ja, wir werden sehen...

Nachdem Terry davon überzeugt werden konnte, daß TWG die Spiele zur Scheibenwelt-Saga schreiben würden, folgten erst mal ein Jahr Besuche und Telefongespräche, bei denen sichergestellt wurde, daß es sich bei den geplanten Games um "echte" Scheibenwelt-Spiele handeln würde. Terry, der sich ebenfalls für Computerspiele interessiert, wurde im Endeffekt viel mehr an der Gestaltung von "Discworld" beteiligt als ursprünglich geplant. Das ist natürlich von Vorteil, denn nur so kommt der Pratchett-Humor richtig rüber.

Die Story mit ihren aberwitzigen Dialogen wurde in vier Kapitel aufgeteilt. Der Spieler übernimmt die Rolle von Rincewind. Diesen abgebrochenen Zauberlehrling kennen Fans aus den Büchern. Er ist der völlige Loser unter den Magiern der Scheibenwelt. Das Game selbst kann noch am ehesten mit einem Grafikadventure im LucasArts-Stil verglichen werden. Die Besetzung der Sprechrollen liest sich wie ein Who's who des Komikeradels. Mit Leuten wie Eric Idle (Monty Python) könnte dies der interessanteste Psygnosis-Titel seit langem werden.

Terry Pratchett ist 46 Jahre alt. Er begann seine Karriere als Journalist für ein Provinzblättchen und schrieb erstmals Geschichten, während er für das britische Energieversorgungs-Unternehmen arbeitete. 1987 stellte er fest, daß Schreiben wesentlich mehr Spaß macht als ein Leben lang Arbeit – und seitdem hat er jede Menge Topseller veröffentlicht. Unser England-Korrespondent Derek Dela Fuente hatte die Chance, mit dem Meister der Scheibenwelt zu sprechen.

▲ *Magischer Zirkel à la Discworld*

TP kommt zu Wort

"Das beste daran, wenn man eine Schweinemenge Geld mit Büchern macht, ist, daß man jederzeit in einen Computerladen gehen kann und dort all das kaufen, was man mag.

So viele Leute rufen mich an, um mir ihre Ideen mitzuteilen – wie man eines meiner Bücher in ein Spiel oder einen Film umstricken könnte. Daher kenne ich mich mit der Szene recht gut aus."

Bevor ich fragen kann, warum es eigentlich noch nie einen Scheibenwelt-Film oder -Cartoon gegeben hat, gibt Terry schon die Antwort:

"Das Problem mit der Filmindustrie ist, daß diejenigen, die Filme machen können, kein Geld haben und umgekehrt. Verglichen mit der Filmindustrie ist die Spieleszene so unschuldig wie Jesus Christus. Das wäre übrigens jemand, den ich auch gerne mal treffen würde. Könnte mit ihm über Schreinerei und so'n Zeug reden. Vielleicht würde er mir ein Buchregal bauen."

Die Leute am Nebentisch sehen uns entsetzt an. Terry sagt halt, was er denkt. "Die Amerikaner wollen nur die Verkaufsrechte für meine Bücher. Ich wollte das aber nicht. Die verändern so viel. Die Idee, daß der Tod ein lustiger Kerl sein soll, hat ihnen gar nicht gefallen, dann kam Wayne's World heraus, und darin war ein humorvoller Tod. Hollywood versteht überhaupt nichts. Aber die Spieleleute, die kennen ihre Produkte, speziell Teeny Weeny. Angela Sutherland und ihr Team kannten meine Bücher und die richtigen Leute, um sie umzusetzen. Vor 7–8 Jahren kam "Die Farbe der Magie" heraus, aber da war noch kein großes Marketing dahinter, und danach war ich nicht scharf drauf, jemandem meine Bücher zu zeigen. Dann kamen TWG und zeigten mir, wie so etwas gemacht werden könnte, und das gefiel mir. Es rufen immer noch Firmen an, aber die meisten haben keine Ahnung".

Als ich ihn frage, wie weit sein Einfluß in das aktuelle Spiel hineinreicht, erzählt er mir, daß der ursprüngliche Titel eigentlich "The Trouble with Dragons" sein sollte. Doch dann entschied er, daß sich "Discworld" besser eignet.

"Paßt auch besser auf die Verpackung". Allerdings hat Terry auch einige strikte Bedingungen. "Wenn ein Charakter im Buch 2,50 m groß ist, dann soll er auch im Spiel 2,50 m groß sein".

Das fertige Material schickte TWG an Terry, und der brachte dann noch eigene Ideen ein. "Alle Zwerge sollten Walisisch reden. Einige bekannte Leute werden die Stimmen sprechen, und man kann sich einfach nicht vorstellen, daß eine Unterhaltung mit einem Zwerg in einer anderen Sprache als walisisch stattfinden könnte. Sharon-Stone-Typen und diese anderen Dumpfbacken kannst du für so was vergessen". Terry steht wohl eher auf einen anderen Frauentyp, verrät aber nicht, um wen es sich dabei handelt.

Wenn man so viele Bücher geschrieben und verkauft hat, könnte man sich ja eigentlich zur Ruhe setzen. Warum hält das Terry Pratchett nicht so? "Nun, ich mache es einfach zu gerne. Was sollte ich auch sonst machen? Ich beschäftige mich seit 15 Jahren mit der Scheibenwelt, und damals dachte ich, ich mache vielleicht fünf oder sechs Folgen, mittlerweile sitze ich an der achtzehnten. Es ist nicht so schwierig, und im Laufe der Jahre bin ich auch besser geworden. In der letzten Folge gab es ein paar grausame Morde, aber das ist kein genereller Schwenk in eine andere Richtung.

Ich weiß nicht genug über sexuelle Perversionen. Für mich passen Sex und Kettensägen irgendwie nicht zusammen. Ich schreibe lieber über Dinge, die ich kenne, was natürlich nicht heißt, das ich von Koffern mit Beinen und Orang-Utans umgeben bin. Aber die Leser mögen sie, und damit auch der Verleger. Es fällt mir leicht, und ich kann mich an vieles erinnern. Es gibt ein Scheibenwelt-Lexikon und eine Straßenkarte von Ankh-Morpork – die verwende ich, um nichts durcheinanderzuwürfeln". Mit diesem Schlußsatz verlassen wir das Restaurant, und auf dem Weg bittet eine Bremer Familie auf Urlaub um ein Autogramm (obwohl sie keine Ahnung haben, wer Terry ist), gefolgt von zwei älteren Damen, die ihn für Sean Connery halten...

Zu Besuch bei Cryo

Affenmann und

Die französischen Wunderkinder aus dem Hause Cryo schlagen wieder zu. Als erstes deutsches Spielemagazin konnte ASM in ihrem Pariser Hauptquartier zwei brandneue Progs begutachten: COMMANDER BLOOD und MANKIND BEFORE MAN. Macht Euch auf was gefaßt!

Das Telefon klingelt. Ein sehr nette französische Stimme meldet sich mit "Microfolie's Editions". Wie bitte? Wer? Was? Nie gehört. Nein – stimmt nicht! Da war doch mal eine kleine Kette von Softwareläden, die Microfolie's hieß. Ob das dieselben sind? Und was wollen die von mir? Die nette Dame am Telefon erklärt das Ganze: Microfolie's stellen jetzt selber Software her. Natürlich nicht höchstpersönlich. Man läßt herstellen. Und als erster Coup des neuen französischen Publishers wurden in diesem Zusammenhang die Jungs von **CRYO** unter Vertrag genommen.

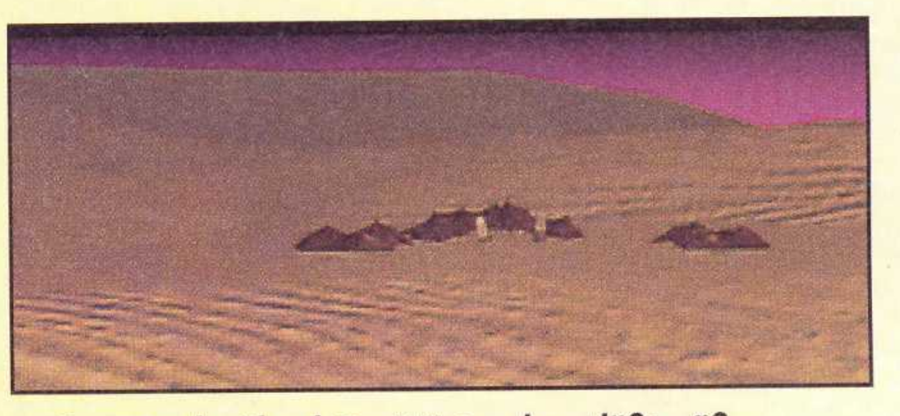
Diese Überraschung verschlägt mir zunächst einmal etwas die Sprache. Schließlich wurden die Progs aus dieser Supersoftwareschmiede bisher von solchen Giganten wie Virgin oder Mindscape vertrieben – und jetzt auf einmal ein völlig unbekannter Hersteller? Warum? Weshalb? Was für Programme überhaupt? Die Dame meint freundlich lächelnd, daß man so viele Fragen doch wohl eher vor Ort beantworten solle, und wie wär's mit nächster Woche? Und schon ist sie zum zweiten Mal weg, die Sprache. Zum Glück ist so was bei mir nicht von langer Dauer – eine Woche später sitze ich in einer Turboprop und düse unter Blitz und Donner an die Seine.

Chaos kompletto

In den Straßen von Paris herrscht absolutes Chaos (und zwar noch schlimmeres als sonst, weil gerade die Befreiung von Paris gefeiert wird), in den heiligen Hallen von Cryo nicht minder. An den Längswänden des riesigen Raums läuft jeweils eine Tischreihe mit circa zehn Rechnern drauf entlang, vor allen Maschinen hängen mindestens drei Männekens herum, von denen zwei wild diskutieren bzw. gestikulieren und einer programmiert, grafiert, musiziert oder resigniert. Dazwischen toben noch ein paar Kinder herum, aus diversen Lautsprechern dröhnt Musik. Die Kreativität ist fast mit Händen zu greifen, eine ruhige Ecke zu finden unmöglich.



▲ Commander Blood: Voll die Disco, ey!



▲ Commander Blood: Der Wüstenplanet läßt grüßen

Cryo-Chef Philippe Ulrich ist voll im Streß – er bastelt gerade unter tierischem Zeitdruck neue Grafiken in sein Skript ein –, sein Hauptprogammierer, der mir die neuen Werke vorführen sollte, ist vor einer Stunde völlig geschafft nach Hause gewankt (25 Stunden vor dem Rechner hält der beste Mann nicht aus), und Meistergrafiker Didier Bouchon ist heiser. Trotzdem keine Panik, entscheidet Philippe, dann übernimmt eben Marionettenspezialist Marcello Mura die Show – das neue Prog **Commander Blood** ist zu großen Teilen ohnehin sein Baby. So, und dann kann es endlich losgehen.

Knuffel-Aliens im Anflug

Die eigentliche Geschichte ist recht kurz abzuhandeln. 'Commander Blood' ist die Fortsetzung des alten Cryo-Hits 'Captain Blood' aus dem Jahre 1989. Auf der Suche nach Frieden für die Galaxis treibt Ihr Euch in einem sehr exotisch wirkenden Raumschiff auf über vierzig nicht minder exotischen Planeten herum, die alle in bester Cryo-Grafik à la 'Dune' glänzen. Gerenderte Bilder, extravagante Texturen und abgefahrene Settings versprechen wahre Optikorgien. Neben heftigster Verwendung des '3D-Studio' kommen vor allem selbstentworfene Grafik-Tools zum Einsatz.

Das Game wird seinem Adventure-Charakter entsprechend viele Unterhaltungen mit sehr unterschiedlich gesonnenen Charakteren enthalten, jede Menge Puzzles aufweisen, die auf die verschiedensten Arten gelöst werden können, und Euch auch moralisch vor schwierige Entscheidungen stellen. Über das Gameplay als solches läßt sich allerdings momentan noch nicht allzuviel sagen, denn das Spiel entsteht nach einer recht unüblichen Methode: Philippe Ulrich entwickelte vor etwa einem Jahr die Grundidee und erklärte sie den Grafikern. Die durften dann loslegen und nach Herzenslust wilde Bilder entwerfen, für die sich Philippe jetzt anschließend eine passende Story ausdenkt. Er ist der Ansicht, daß man für ein ungewöhnliches Game ruhig auch ungewöhnliche Wege gehen kann.



▲ Commander Blood: Schweben im Blue-Screen, Lektion eins

▲ Commander Blood: Eine Cola bitte – ohne Strohhalm!

Commander Blood: Hi, Leute, willkommen auf dem Traumschiff!

Puppenspiel

Philippe ist vor seinem Bildschirm völlig fasziniert: Schau doch mal, dieses Bild hier zum Beispiel, ist es nicht einfach genial, das könnte man doch hier perfekt einpassen – und schon schwebt er auf einer glitzerndgrauen Wolke in ein neues Universum. Überlassen wir den Meister seiner Schaffenskraft...

Marcello schleppt mich jetzt in den hinteren Teil des Baus. Dort steht alles, was ein Studio für Blue-Screen-Aufnahmen braucht. Riesige Scheinwerfer, diverse Kameras, Stolperkabel ohne Ende und natürlich die Marionetten für 'Commander Blood' füllen den gesamten Raum aus. Die Puppen kommen in allen Größen und Ausführungen. Marcello ist hier voll in seinem Element. Zu Demozwecken schlüpft er mit Wonne in das Kostüm eines mannsgroßen pompösen Aliens, das auf einmal mit der Nase wackelt, und dessen punkige Plastikfühler am Hinterkopf plötzlich in wilde Schwingungen geraten.

Ein niedliches kleines Etwas (muß irgendwie mit E.T. verwandt sein) wird als Izbal vorgestellt. Ihn und seine Familie (einfach witzig, der Opa mit den buschigen Augenbrauen) müßt Ihr übrigens später mal mit Futter versorgen. Der riesige Crool wirkt furchterregend mit seinem teuflischen Gebiß und wird genau wie der Izbal über eine raffinierte Mechanik aus Seilzügen bedient. Augen blinken, Ohren wackeln, die Mimik ist ausgesprochen eindrucksvoll.

Ganz schräg wird es, als Marcello voller Stolz sein Prunkstück vorführt: das Raumschiff. Total abgefahren, das Teil, richtig extraterrestrisch – aber irgendwie kommt es mir doch bekannt vor. Eine eingehendere Untersuchung bringt des Rätsels Lösung. Als Gesamtheit hab ich das Gerät tatsächlich noch nie gesehen, aber die Einzelteile kenne ich nur allzu gut: Jedesmal, wenn mein Auto den Geist aufgibt und ich einen Blick unter die Motorhaube werfe, lachen sie mir entgegen. Mit anderen Worten: Das ganze Raumschiff ist aus Autoschrott zusammengeschweißt. Phantasie haben die Jungs, das muß man ihnen echt lassen.

Die vor dem blauen Hintergrund gedrehten Szenen sind teilweise schon fertig und in die gemalten und gerenderten Hintergründe eingepaßt. Trotz der extrem zahlreichen und aufwendigen Grafiken bzw. Animationen soll das Adventure auf 'nur' einer CD Platz haben, was einer einfach genialen Cryo-eigenen Kompressionsroutine zu verdanken ist – Philippe mag es laut eigener Aussage nicht, wenn er mit CDs oder Disketten jonglieren muß. Technisch gesehen hat sich der Aufwand also schon jetzt gelohnt. Ob das Game als solches hier Schritt halten kann, werden wir Euch bereits in wenigen Monaten sagen können – verspricht Marcello zumindest und grinst dabei so breit wie eines seiner verfressenen Monster.

Anthropologie in 3D

Noch etwas früher soll das zweite Programm fertig sein, das bei Cryo gerade in der Mache ist und sich von Commander Blood extrem unterscheidet. **Mankind before Man** ist der Arbeitstitel



▲ *Commander Blood: Himmel, welch ein Himmel!*

einer Art Geschichtsbuch, in der Ihr die Evolutionstheorie des Menschen auf sehr ansprechende und leicht verständliche Art nachvollziehen könnt. Ein einfaches Klick-Interface bringt Euch an jede gewünschte Stelle im Programm und in der Zeit. Yves Coppens, ein nicht nur in Frankreich hoch angesehener Anthropologe, kommt zweimal pro Woche zu Cryo, um dort die gemachten Fortschritte im Programm zu begutachten und Fehler zu korrigieren. Vom wissenschaftlichen Standpunkt aus sind alle Angaben korrekt, die diversen Skelette und Nachbildungen entsprechen den ausgegrabenen Originalfunden. Natürlich wurde auch das berühmte Lucy-Skelett aus Afrika mit eingebaut. Die zumeist nicht vollständigen Knochenfunde wurden bei Cryo am Computer ergänzt und können nun als dreidimensionale Objekte mit und ohne Texturen betrachtet werden.

So einfach wie die Bedienung wurden auch die Texte gehalten. Es wimmelt zwar von wissenschaftlichen Ausdrücken, was bei einem Programm dieser Art nun einmal nicht zu vermeiden ist. Alles wird jedoch (mit und ohne Sprachausgabe) so gut erklärt, daß das Prog sogar als Hilfe bei den Hausaufgaben dienen könnte. Auch 'Mankind before Man' wird nur auf CD erscheinen und soll sogar eine deutsche Übersetzung bekommen. Nur vom Sound war noch nicht allzu viel zu hören, weil genau nebenan gerade die neuen Musikstücke für 'Commander Blood' begutachtet wurden, und die hatten einfach mehr Power.



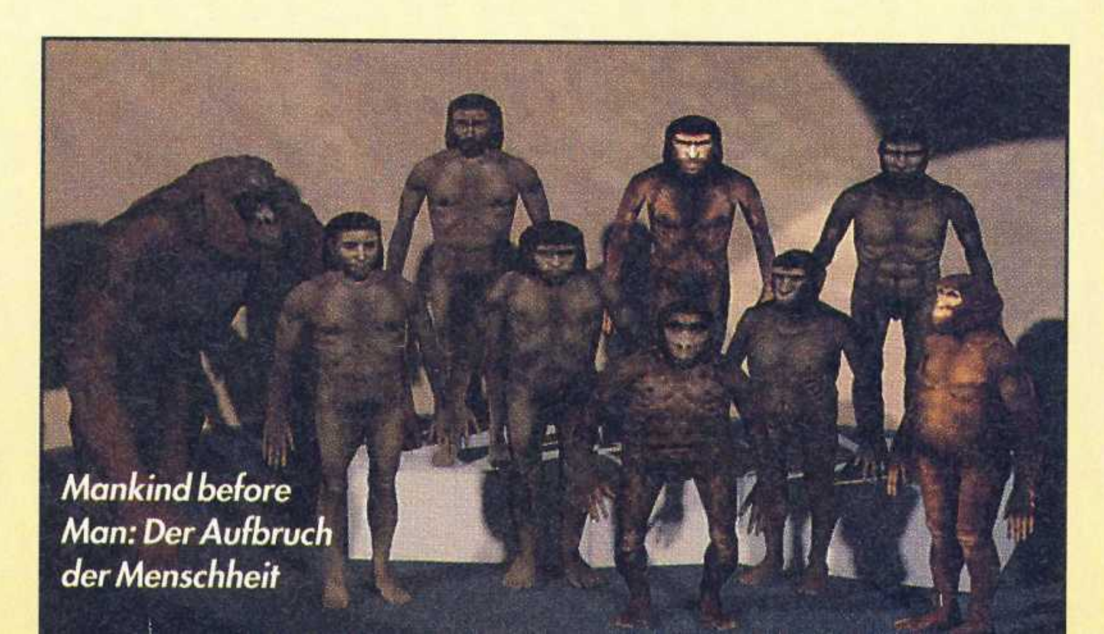
▲ *Commander Blood: Ein Raumfahrzeug aus Schrott zum Digitalisieren*

Knalleffekt

Nach sechs Stunden in diesem kreativen Hexenkessel wirkte der Straßenverkehr draußen regelrecht gemütlich. Daran konnte noch nicht einmal das herzerfrischende Krachen etwas ändern, mit dem ein roter Sportwagen auf einmal den weißen Peugeot knutschte, der mich wieder zum Flughafen bringen sollte. Das war dann nur noch der Knalleffekt eines ereignisreichen Tages, der mit einer trampolinmäßigen Hoppel-Landung auf dem Paderborner Flughafen seinen perfekten Abschluß fand.



Mankind before Man: Toll sieht's aus



Mankind before Man: Der Aufbruch der Menschheit

In Englands Software- und Gerüchteküche brodelt es. ASM hat in den Topf geschaut und berichtet über die große Herbstoffensive einer Firma, die selbst geheiligte Konsolen-Kühe schlachten will.

Neues von Team 17

Team-Arbeit



▲ *All Terrain Racing: Da bleibt keine Radmutter trocken!*



◀ *Super Stardust: Angriff der Radmuttern*

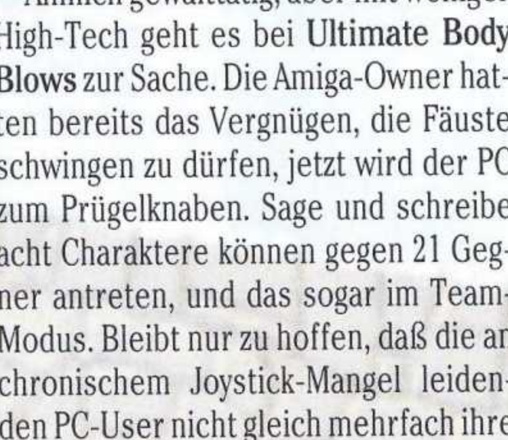
Der Herbst – eine triste Jahreszeit? Ganz im Gegenteil: Für die Spielesoftware-Industrie steht die heiße Jahreszeit erst bevor. Viele Hersteller haben deshalb gleich ein ganzes Bündel von Programmen geschnürt, andere protzen mit wenigen, aber super aufgemotzten Edeltiteln – siehe *Wing Commander 3*.

Team 17 schließlich versucht beides: Mehr als ein halbes Dutzend Games auf höchstem Qualitätsniveau sollen die Branche durcheinanderwirbeln. Und während andere Hersteller bereits Grabreden für den Amiga halten ("Lohnt sich nicht mehr!"), werden alle Team-17-Titel außer als PC-Versionen auch für den Amiga 1200 und das CD32 veröffentlicht.

Den Anfang macht **Superstardust** für die beiden Commodores. Mehrfach überarbeitet, zeigt das Game jetzt mit 256 Farben und Parallax-Scrolling, wie schick doch gerenderte Objekte aussehen können. Der ganze Aufwand gilt einer Ballerspiel-"Handlung", die sich gewaschen hat und das alte Stardust gewaltig abhängt. Mehr über das Leben in der Ballerbude gibt es in der nächsten ASM!



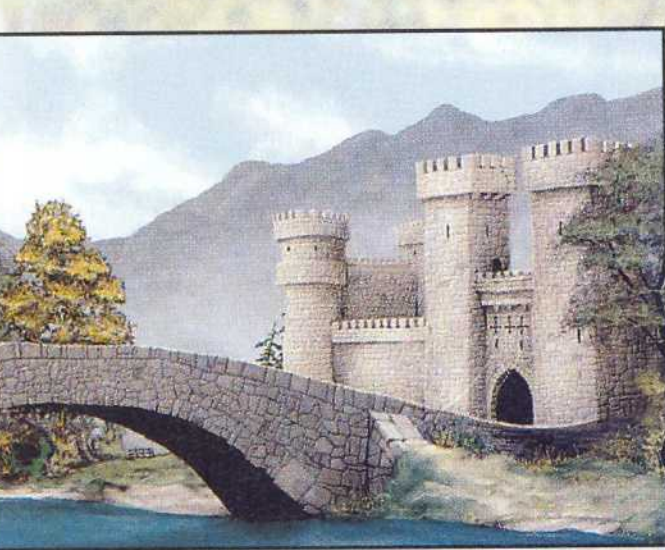
Alien Breed II: Die Mutter aller Aliens hätte Ra(d)t nötig ▶



▲ *Witchdog: In diesem zauberhaften Rollenspiel gibt es überhaupt keine Radmuttern*

Ähnlich gewalttätig, aber mit weniger High-Tech geht es bei **Ultimate Body Blows** zur Sache. Die Amiga-Owner hatten bereits das Vergnügen, die Fäuste schwingen zu dürfen, jetzt wird der PC zum Prügelknaben. Sage und schreibe acht Charaktere können gegen 21 Gegner antreten, und das sogar im Team-Modus. Bleibt nur zu hoffen, daß die an chronischem Joystick-Mangel leidenden PC-User nicht gleich mehrfach ihre Tastatur vergewaltigen müssen.

Reine Amiga-Freuden versprüht hingegen **All Terrain Racing**. Wie der Name schon sagt, handelt es sich dabei um ein Rennspiel mit wetterabhängigen Rennpisten. Angedacht sind 36 Kurse, drei verschiedene Fahrzeuge für bis zu zwei Spieler und ein Goodie: Als erstes Rennspiel überhaupt bietet ATR einen Weltraum- und sogar einen Höhlenkurs! In die gleiche Kerbe haut übrigens auch **Overdrive**. Mit 20 Kursen und vier Kfz in fünf Szenarien ist es zwar nicht ganz so opulent aufgemacht wie ATR, bietet aber Spielhallenfeeling dank eingebauter Power-Ups für bessere Fahreigenschaften. Muß man trotzdem beide Games haben? Wir werden sehen.



◀ *King of Thieves: Der Sheriff hat wohl ein paar Radmuttern lose*



◀ *Ultimate Body Blows: Gleich kommt die Mutter unter die Räder*



Spannung pur ist in wenigen Wochen angesagt, denn dann ist endlich **Alien Breed II: Tower Assault** auf dem Markt. Eines der besten Spiele von Team 17 wurde um 50 neue Missionen, vier Alienrassen und einige Farben reicher, um die PC-Käufer zu locken. Als strategisches Ballerspiel jenseits der 3D-Manie wartet AB II noch mit sechs Waffentypen für bis zu zwei Spieler auf. Neu dabei: Ein Deflektionslaser, der dank seiner Spiegelungseigenschaften auch um die Ecke schießt.

Das AB-II-Design-Team hat aber noch mehr auf Lager: **King of Thieves** versetzt uns ins mittelalterliche England zu Grünrock Robin. Der Mix aus Action, Strategie und Adventure macht den König der Diebe glatt zum König der Hiebe. Und "interaktiv" ist das Ganze auch noch.

Zur Gentechnik: Frisch aus Nintendos Laboratorien geklont ist **Witchwood.** Pate des Team-17-Rollenspiel-Hammers war zweifellos die Zelda-Serie des Konsolen-Riesen. Deshalb gibt's niedliche Charaktere mit glubschigen Rosinen-Augen und riesige Kartenlevels zu erkunden. Für Kämpfe und Gespräche mit anderen Charakteren klappen dann einfach ein paar Menüs herunter. Geklont oder nicht, Witchwood ist eines der ersten Spiele dieser Art für die PCs und Amigas und könnte dem heißen Herbst erst so richtig einheizen! Und schließlich ist selbst Starkomiker Robin Williams von diesem Spielkonzept fasziniert: Seine Tochter trägt den schönen Namen "Zelda".





Wer hat den Durchblick?



und präsentieren den großen ALIEN BREED-Wettbewerb!

Das gibt's zu gewinnen:

1. Preis: das gerahmte Originalgemälde von Alien Breed II mit einer Widmung von Team 17 für den Gewinner im Wert von ca. 800 DM. Und natürlich ist ein Exemplar des Spiels (wahlweise PC oder Amiga) ebenfalls dabei!

2. – 6. Preis: je ein Exemplar des neuen Alien Breed für den PC oder Amiga.

Dafür wollen wir folgendes von Euch wissen:

Welchen Untertitel trägt Alien Breed II in der Amiga-Fassung?

Die Antwort auf diese Frage ist in dem Stereogramm auf dieser Seite versteckt. Und wer bislang des räumlichen Sehens nicht mächtig ist, kann auch anders fündig werden: Lest den großen Team-17-Artikel in dieser ASM gründlich durch!

Die Anwort schreibt Ihr bitte auf eine Postkarte und sendet sie mit dem Stichwort ALIEN BREED an die ASM, Postfach 1870, 37258 Eschwege. Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30.10.94.





Goldener Herbst

Wenn ich so aus dem Fenster schaue: alles grau in grau! Nur das Kino- und Videoprogramm bringt in dieser Jahreszeit wieder Farbe ins Spiel.

Harrison Ford ist wieder da. Als CIA-Direktor spielt er die Hauptrolle im neuesten UIP-Film **Das Kartell**, der gerade in den Kinos angelaufen ist.

KURZINFO

Das Kartell, UIP/Paramount, ab 24. Sept. '94

Ein enger Freund des US-Präsidenten entpuppt sich als Geldwäscher für das kolumbianische Drogenkartell. Eine illegal operierende US-Elite-Einheit soll dreierlei tun: die Drogenbarone vor Ort eliminieren, eine Verschwörung innerhalb des Kartells aufdecken und dessen Machtverteilung neu ordnen – das Ganze mit Billigung einflußreicher Männer aus



▲ *Das Kartell – Harrison Fords neuester Knüller*

der unmittelbaren Umgebung des US-Präsidenten. So entwickelt sich ein komplexes und korruptes Spiel, in dem es dem neuen stellvertretenden CIA-Direktor zunehmend schwerer fällt, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Es ist übrigens der dritte Film der Reihe nach der Buchvorlage "Der Schattenkrieg" von Tom Clancy. Mein Tip: eine rasante Story mit guten Actionszenen.

KURZINFO

Wyatt Earp – Das Leben einer Legende, Warner Bros., ab Sept. '94

Kevin Costner sorgt mal wieder für Furore. Als Wyatt Earp agiert er neben Dennis



▲ *Traumrolle für Kevin Costner – Wyatt Earp*

Quaid und Gene Hackman in der Lawrence-Kasdan-Verfilmung **Wyatt Earp, Das Leben einer Legende.**

Wyatt Earp wächst in einer patriarchalisch geprägten Familie auf und lernt, daß nichts wichtiger als Blutsbande und Gerechtigkeit ist. Nach dem Tod seiner Frau verliert Wyatt jeglichen Halt. Er fängt an zu trinken und wird kriminell. Erst als sein Vater aktiv wird und den Sohn aus diesem Sumpf rettet, wird Wyatt Büffeljäger und schließlich Gesetzeshüter in Wichita. Dort lernt er auch den tuberkulosekranken und alkoholsüchtigen Zahnarzt Doc Holliday kennen, der mit ihm fortan den Kampf für die Gerechtigkeit bestreitet. An Wyatts Seite stehen seine Brüder mit ihren Frauen – egal wo er hingeht, ob nach Dodge City oder nach Tombstone.

Im Oktober kommen einige interessante Filme in die Videotheken: In **Ermordet am 16. Juli** (Columbia Tristar, FSK ab 16) spielen Martin Sheen und Ally Walker die Hauptrollen.

Sieben fein säuberlich abgetrennte Kinderhände in einem schäbigen Plastiksack – der grausige Fund entsetzt ganz Houston. Ermittlungsexpertin Audrey Macleah jagt den Serienkiller mit Computer, Statistiken und Psycho-Profil. Die erste heiße Spur führt sie in eine nahegelegene psychatrische Klinik: In seiner Einzelzelle malt ein kleiner, telepathisch begabter Patient Kinderhände an die Wand – mit Details, wie sie nur der Mörder kennt... – Tip: Wer Spannung liebt!

Die Wänste sind wieder da: **Kuck mal wer da jetzt spricht** (Columbia Tristar,



▲ *Gruselige Spannung: Ermordet am 16. Juli*

FSK ab 6) geht in die nächste Runde. Molli – frisch entlassen – hängt den ganzen Tag zu Hause rum. James düst ständig mit seiner neuen Chefin durch die Welt. Sohn Mikey wünscht sich nur eins – einen echten Hund! Und schon haben die Ubriacos zwei ziemlich gegensätzliche Vierbeiner im Haus: Rocks, die freche Promenadenmischung, für Mikey – und Daphne, die überkandidelte Pudeldiva, für Schwester Julie. Wenn das mal nicht nach Zoff riecht. – Tip: Filmspaß für die ganze Family.

Zu kaufen gibt's ab Oktober **Last Action Hero** (Columbia Tristar, FSK ab 12) mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle.

Mein Tip: Im Kino war's kein Kassenhit, aber beim Video sollte man sich die Sache ruhig noch mal überlegen.



▲ *Bauchmuskelattacke – Kuck mal wer da jetzt spricht*



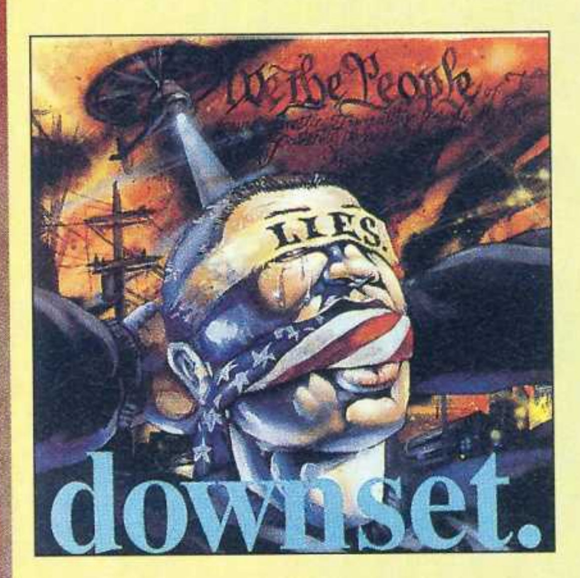
Das starke
ASM
SPECIAL 25
MIT CD
Stereogramm-Generatoren auf CD
Jede Menge 3D-Poster in Farbe
Soundtracks von "The Seventh Guest" (CD-i) und zusätzlich viele andere Hörproben
Sonderausgabe Nr.25 1994
DM 14,80
SPECIAL 25 PC
RÄUMLICHE ILLUSIONEN
inkl. CD-ROM
Auch für Amiga!
Gläserne Raumbilder auf Ihrem Computer
Stereogramme selbst gestalten
Jede Menge 3D-Poster in Farbe!
Mit Audio-Tracks: Synthesizer-Musik für Ihren CD-Player
Zum Herausnehmen und Verschicken: 3D-Bildpostkarten
Für Ihren PC:
Fürs Ohr:
TRONIC
Konvertierungsprogramme
SPECIAL 25
3D-BILDER
Seit 2. September am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern

Ohren-Power



Let's Boogie

"Let's Boogie", sprach der 90jährige und sprang aufs Trampolin. Wenn man den Ankündigungen der Plattenfirmen Glauben schenken darf, stehen zum Winter gleich 'ne ganze Menge sackstarker Scheiben am Start. Diesmal gibt's 'nen Geheimtip erster Güte: Downset geben ihr Debüt. Außerdem lassen Zodiac Mindwarp nach längerer Pause was von sich hören, und die seit langem versprochene Nomads ist auf der Rille. Die Obergruftis Killing Joke schließlich steigen aus den Gefilden des Vergessens auf. Ist das nichts?



Downset
Downset (Mercury Records)

Da haben doch ein paar Kalifornier sauber ihre Hausaufgaben gemacht. Wenn da nicht der Crossover von "Rage against the Machine" mit wesentlich rüderen Gitarrenattacken rausklingt! Klar, ich hab' durchsickern hören, daß man bei Downset gar nicht so auf die Vergleiche steht. Mein Tip: Jungs, nehmt's locker. Kaum bringt einer 'ne harte Nummer mit viel Wut, schreit gleich jeder, das is' Rage – bei mir nicht. Aber ehrlich: den Dreh haben sie raus. Der Opener auf der Scheibe, *Anger*, ist so ein Fall. Tonnenschwere Gitarren machen Platz für eine herrische Stimme, die will, daß man ihr zuhört. Nennen wir sie Ray Anthony Oropeza, den Messenger. Die Gitarren bedienen Rogelio Lozano und Ares. James Morris ballert am Baß zum Takt von Chris Lee, der richtig losbrettern kann. Da wird noch richtig gearbeitet und gewütet.

Die Jungs haben sich mit Los Angeles arrangiert. Kein Beverly-Hills-Gedröse von der Mattscheibe. Die Straße klingt da raus. Na ja, und wie wir kleinen Leute von der Straße so sind, haben wir natürlich 'ne Stinkwut auf so'n paar Dinge. Hier wird auf jeden Fall der wahre Schuldige für die Krawalle in LA gesucht. Schwarz gegen Schwarz, Schwarz gegen Weiß, Weiß gegen Weiß, und alles noch mal von vorn, zwo, drei, vier... – Downset hat neben einem hammerguten Sound eben auch 'n paar Messages parat.

Keine Frage, während ich diese Zeilen schreibe, knackt ein ganz heißes Eisen aus meinen Speakern. Demnächst auch in Ihrer Kneipe während der Alternativstunde.

»Ich-bin-sauer-Rock«

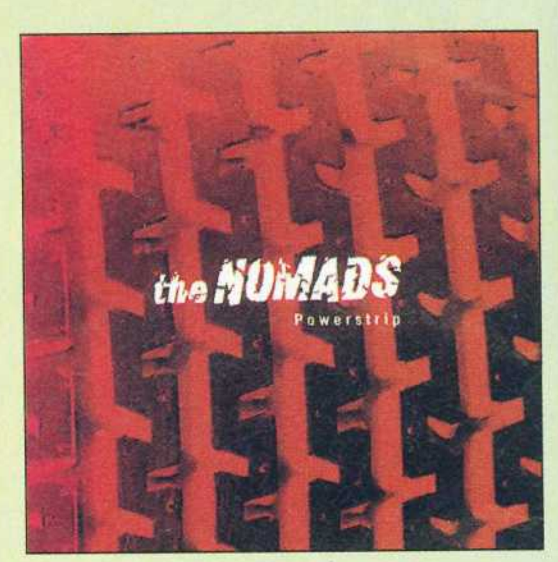


Zodiac Mindwarp
One more knife (SPV)

Nicht nur die Düstermaxe von Killing Joke lassen Neues von sich hören. Frisch aus der Fabrik liegt die neue "Zodiac Mindwarp"-Scheibe im CD-Schuber. Allein das beiliegende Textblatt läßt ja schon auf vieles schließen: ein echtes Kunstwerk in Sachen Typographie. Der Kerl hat's richtig raus. Für mich war Billy Idol nie relevant. Alles, was dieser blonde Poser raushat, sind die Mädels in den Videos. Mit Zodiac überhaupt kein Vergleich. Hier gibt's Seele unter einer rauhen Rockschale. *Burn down your Church* ist so ein Fall. Da wird man doch glatt an die alten "Red Lorry Yellow Lorry" erinnert. Natürlich mit der Whisky-gewohnten Stimme von Wüterich Mindwarp, einem Rebellen, der leider noch nicht weiß, wogegen er so richtig den Aufstand proben soll.

In einer längeren Story, die in Madrid in einer Kneipe beginnt, erzählt der Frontman, wie die Scheibe entstanden ist. *One more knife* ist in klassischer Rockbesetzung eingespielt, selbst wenn Zodiac manchmal in die Tasten des Synth hämmert. Wie die erste Scheibe von ihm wird sie einen Ehrenplatz in meiner Sammlung bekommen.

»Biker-Rock«



Nomads **Powerstrip**
(Madhouse/Rough Trade)

Totgesagte leben länger. Die Nomads sind mir zum ersten Mal in Flensburg begegnet. Ein Gig im rappelvollen Plunschli anno '85, der eigentlich einen Platz in der deutschen Konzertgeschichte einnehmen sollte. Doch leider waren es nur 300 bis 400 Leute, die Zeuge waren, wie die Powertrasher aus Schweden abräumten und nach zwei Stunden eine völlig erledigte und verschwitzte Meute zurückließen.

Jetzt ist neuer Stoff auf dem Markt. *Powerstrip* ist eine Fortsetzung der Trash-welle aus Schweden. Während "Leather Nun" und diverse andere Bands aus dem hohen Norden schon

seit Jahren in die Stille des normalen Lebens zurückgekehrt sind, brettern die Nomads immer noch mit Vollgas auf ihren Gitarren rum.

Gitarrentrash mit Tradition. Da zuckt's in den Beinen, die Luftgitarre kommt bei jedem Song zum Einsatz. Mit einer Wahnsinnspower knallen die Nomads durch ihr Set, als wären die letzten neun Jahre irgendwie in zwei Monaten vorbeigerauscht. Meine Anspieltips: *Kinda Crime*, *Dig up the Hatchet* und *Blind Spot*. Gerade letzteres hat trotz der vermeintlichen Ruhe einen Klasse-Beat, der gitarrentechnisch an die ersten Songs von den legendären Godfathers erinnert. Super Sound, der ohne High-Tech-Mixes aus den Boxen quillt und echte Übungsraum-Atmosphäre rüberbringt.

»Power-Trash«

Die vorgestellten CDs wurden uns freundlicherweise vom Malibu Plattenversand, Hamburg, zur Verfügung gestellt

Killing Joke **Pandemonium** (Butterfly Rec./Rpugh Trade)



Na, ist das 'n Ding. Die guten alten Killing Joke sind wieder da. Anfang bis Mitte der 80er war das eine DER Lieblingsbands der schwarzen Jungs und Mädels, die alle immer so traurig aussahen, als hätten sie jahrelang 'nen Toten bewacht. Na ja, vergessen wir das Kapitel – außer vielleicht die Hymne *Love like Blood*. Hier kommen neue Killing Joke, frischer, ein bißchen mehr Elektronik in ihrem Arsenal. Gelegentlich reichen die Stücke schon in den tiefsten Doom rein. Dann gibt es eine arabische Nummer mit verzerrter Gitarrenbegleitung. Viel variationsreicher als die alten Sounds aus den 80ern. Unter Insidern war man sich ziemlich schnell einig: eine klasse Scheibe. Gratis zum Sound sind noch ein paar richtig gute Stereoeffekte eingebaut. Wo die Sache nun entstanden ist? Na ja, da wären drei Tonstudios in Auckland, Kairo und London. Eine neue Art von Welt-Gruft-Musik ist entstanden. Nein, bis auf den Sänger, der immer noch dermaßen deprimiert ins Mikro keift, steht ein völlig neuer Sound im Vordergrund. Baß und Schlagzeug grollen vor sich hin. Dazu gesellt sich eine harte Gitarre, die auch manchmal deprimiert sein darf. Meistens geht aber die Post ab. Mir persönlich geht das monotone Gestampfe bei zwei, drei Songs zu heftig in Richtung Techno, ist aber unbedingt tanzbar. *Mathematics of Chaos* ist so ein Fall. Dagegen steht *Communion*, ein Stück in arabischer Tradition, mit 'ner Gitarre, bei der die Distortion auf volle Pulle steht.

Unbedingt mal reinhören. Aber Vorsicht: nicht alle Songs sind bekömmlich.

»Wiederauferstehung«

AUSPUFF

Megavier drehen auf

Der Hip-Hop-Act "Die Fantastischen Vier" und die Metal-Gruppe "Megalo Maniax" haben sich zu der Band "Megavier" zusammengeschlossen und eine CD aufgenommen. Warum diese Zusammenarbeit, warum gerade Heavy-Metal? Wie geht es nun weiter? Diese Fragen beantworteten Thomas D. von den Fantastischen Vier und Zoppo von den Megalo Maniax.



Erzählt doch mal, wie Megavier entstanden ist.

Thomas: Das sollte eigentlich mal eine einmalige Sache sein. Und zwar wurde in der Frankfurter Batschkapp wie jedes Jahr ein Thema ausgerufen, wo verschiedene Bands miteinander Musik machen sollten. Das Thema letztes Jahr hieß: Eine Heavy-Metal-Band sucht sich einen Hip-Hop-Act. Die Megalo Maniax haben also bei uns angefragt. Wir haben uns eine CD schicken lassen und wollten für den einen Abend mitmachen.

Tourdaten Megavier:

So,	30.10.	Trier, Exil
Mo,	31.10.	Karlsruhe, Festhalle Durlach
Di,	01.11.	Frankfurt, Batschkapp
Mi,	02.11.	Köln, Luxor
Fr,	04.11.	Münster, Jovel
So,	06.11.	München, Olympiahalle (nur F4)
Mo,	07.11.	Aachen, B9
Di,	08.11.	Bremen, Modernes
Do,	10.11.	Berlin, Metropol
Fr,	11.11.	Erlangen, E-Werk
Sa,	12.11.	Ulm, Roxy
Mo,	14.11.	Stuttgart, Longhorn
Di,	15.11.	Düsseldorf, Uni-Mensa
Mi,	16.11.	Herford, Kick
Do,	17.11.	Fischbach, Bahnhof

Ab dieser Ausgabe schreibt die Redaktion der Zeitschrift 'AUSPUFF – Das junge Magazin' in der ASM über Special Events und Themen, die Euch interessieren. In der Dezember-Ausgabe stellen wir Euch die jungen Kollegen aus Frankfurt/M. vor.

Zoppo: Wir haben uns persönlich nicht gekannt. Wir sind zu ihnen hingefahren und haben uns beschnuppert. Am 28.12. haben wir zum ersten Mal geprobt. Uns hat es Spaß gemacht und dem Publikum auch.

Ist die langfristige Zusammenarbeit beschlossene Sache, oder wird erst der Erfolg bzw. Nichterfolg abgewartet?

Thomas: Die Planung geht bis zum Ende der Tour, und das war es dann erst mal mit dem Projekt.

Zoppo: Es ist sowieso schon mehr daraus geworden, als geplant war.

Wie habt ihr euch auf den Bandnamen geeinigt?

Zoppo: Er hieß zuerst "Megafanta 9000". Das kam uns zu kindisch vor.

Haben die "Fantastischen Vier" Einfluß auf die Musik gehabt?

Thomas: Da lief alles in Absprache.

Und hatten die Megalos Einfluß auf die Texte?

Zoppo: Ja, da gab es kein Abblocken. Wir haben zusammen ausprobiert, und alles ging sehr harmonisch zur Sache.

Wie entstanden die Texte?

Thomas: Die Texte sind von älteren Alben runter, d.h. sie sind schon entstanden.

Die "Fantastischen Vier" haben sich eine recht ansehnliche Fangemeinde erobert. Wie, meinst du, ist deren Haltung zu Megavier?

Thomas: Gute Frage. Eigentlich müßtest du den Fan fragen. Der Gedanke war schon nach dem "4 gewinnt"-Album da, du denkst ab dann darüber nach, was die Fans dazu sagen. Aber davon haben wir uns voll freigemacht. Wir müssen das machen, was wir im Kopf haben. Megavier ist für diejenigen, die offen sind, die auch mal Heavy-Metal hören, genauso wie Klassik und Pop.

Zoppo: Diese Überlegungen kommen erst hier und jetzt mit den Interviews. Vorher war das eine Live- und Bauchsache.

Welche Ziele setzt ihr der Band?

Thomas: Zielsetzung ist einfach Spaß. Ein Experiment.

Zoppo: Ich habe mir damit einen Wunsch erfüllt. Und wir sind stolz auf das Ding.

Wie sieht es momentan mit der Zukunft der "Fantastischen Vier" aus?

Thomas: Wir planen eine Doppel-CD mit alten Sachen und mit Sachen, die wir im Rahmen der "4. Dimensions"-Tour live eingespielt haben und neue Stücke. Das soll nächstes Frühjahr raus.

Und die Zukunft der Megalo Maniax?

Zoppo: Nach der Tour werden wir uns im Proberaum einschließen und neue Songs schreiben.

Interview: Marc Seemann, Björn Feige



Action

AUSPUFF verlost 10 CDs unter allen Einsendern einer Postkarte mit dem Stichwort "Megavier" an die AUSPUFF-Adresse:

AUSPUFF – Das junge Magazin, Aschebachstr. 9, 60437 Frankfurt/M.
Einsendeschluß ist der 12.11. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Soul at its Best: Des'ree

Die von der Karibik-Insel Barbados stammende Sängerin träumt auf ihrem neuen Album "She ain't Movin'" wieder, geht tief in die Eigenpsyche und beschert uns soulige Melodien mit Tiefgang.

"Meine Songs sind geprägt von dem Gedanken, daß derzeit eine Revolution, ein Umdenken der Menschen stattfindet. Vieles muß erst sehr schlimm werden, bevor es sich zum Besseren wandelt. Ich versuche, ein positives Gefühl zu vermitteln."



Seit ihrem letzten Album hat die talentierte Sängerin eine Wandlung vollzogen, die auf ihrem neuen Album nur allzu deutlich zu hören ist. Wo früher das Piano dominierte, sind heute vornehmlich Gitarren zu hören, der Folk-Touch in ihrem Soul ist noch deutlicher geworden. Daß sie nichts von dem "Des'ree-Gefühl" eingebüßt hat, beweist die erste Single-Auskopplung "You Gotta be".

Fünf der neuen Stücke wurden von der amerikanischen Funk-Band "The Family Stand" produziert, deren Mitglieder eingeschworene Des'ree-Fans sind. Hoffentlich werden es mehr!

Kai Schwind

Action

AUSPUFF verlost 10 CDs unter allen Einsendern einer Postkarte mit dem Stichwort "Des'ree" an die AUSPUFF-Adresse:

AUSPUFF – Das junge Magazin, Aschebachstr. 9, 60437 Frankfurt/M.
Einsendeschluß ist der 12.11. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DIE DRACHENSCHMIEDE

Hallo Live-Rollenspieler und Fantasy-Freaks

Wir bieten ein umfangreiches Sortiment an Live-Rollenspielzubehör – Waffen, Masken, Schmink-Zubehör, Kostüme, Lederartikel, Kampfschwerter, Katanas, Dolche und Messer, Helme und Schilde für den Schaukampf mit Garantie, Rüstungen auf Maß, Kettenhemden im Bausatz, Armbrüste, Langbogen nach alten Vorlagen, Piraten-, Schnür- und Rüschenhemden, Fantasy-, Heavy-Metal und historischen Schmuck, Bücher zu den Themen Mittelalter und Fantasy, Honigwein und Trinkhörner, StarTrek-Artikel



Ladenadressen:
10967 Berlin, Schönleinstr. 29, 030/6949136
44894 Bochum-Werne, Boltestr. 53, 0234/232357
91541 Rothenburg/Tauber, Galgengasse 40, 09861/6716

Versand:
Die Drachenschmiede
97993 Creglingen
Tel. 07939/353, Fax 1318
* Hauptkatalog DM 20,– bei Vorkasse oder DM 26,– per Nachnahme

---

10000

Lernen und Spaß am PC
Lernen und Spaß am PC
Lernen und Spaß am PC
Lernen und Spaß am PC

Lern- und Spiel-Software für MS-DOS
Gierkezeile 23
Tel.: 030- 348 22 51
Mo-Fr 13-18 ; Sa 10-14 Uhr

Diskette:	DM
Humans	29,90
Hand of Fate	39,90
Gabriel Knight	39,90
Shadowcaster	39,90
CD-ROM:	
Laura Bow 2	39,90
Kings Quest 5	39,90
Kings Quest 6	69,90
Theme Park	89,90
Outpost	99,90
CDV Shareware: 1.Kartenspiele 2.Logikspaß 2 CD's zusammen	22,--

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus dem Angebot. Insgesamt ca. 800 verschiedene Softwareartikel für den PC vorrätig. Bei Fragen rufen Sie an, oder schauen Sie mal vorbei !!!!

Ladengeschäft in
Berlin-Charlottenburg
4 Min ab U-Bhf. Bismarckstr.

20000

CD-ROM-POOL®

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH

Mehr als 2300 CD's ab DM 9,- im Angebot!

Soun... ultimedia · Ex... Trouble · ...dies · Sweet ... Image Library · ... Library Vol. 1 + 2 · ...0 Programs · Top 101 ...areware · 49er Windows Games · Pegasus, neueste

CD-ROM Hardware knallhart kalkulie...

Vers. · Night Owl, neue... Vers. · Rebel Assault ... 2, Goblins 2 · The 7... Toolkit für Linux · ... Atari · NEBUL... NeXTSTEP/Intel · ... Frenzy · C Users' G... Bertelsmann Univers... xikon · Falk Stadtplän... Winware Vol. 5 · Space ... Astronomy · Hobbes OS/2

Allgemeinbibliographien und Bibliothekskataloge · Firmen-informationen · Telefon-und Postverzeichnisse · Sport · Spiel und Unterhaltung · Sozialwissenschaften und Psychologie · Software, Software für Erwachsene · Be... Pharma-... ...ft und ...nd ... ...n- ...n-und Pos...rzeic... · Sport ·

12 CDROMs
sämtliche Preise und mehr als
8 GIGA-byte
Software in unserer
MAILBOX
Bremen
04203/79386
9600-14400 BPS N/8/1
ON-Line!! 24 Stunden

28844 Sudweyhe
Sudweyher Straße 121
Telefon 04 203 / 79 801
Fax 04 203 / 79 802
Mailbox 04203/79386

Versand nur per Nachnahme.
Alle Angebote freibleibend.
Bitte Katalogdiskette anfordern!
Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

30000



SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST · MAC
PC · **C-64/128**
SEGA · **CD-ROM**
AMIGA · CD 32
NINTENDO · uvm. ...



Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **GRATIS-INFOS** an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben !

Versandzentrale:
DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13
34246 Vellmar

NEU! NEU! NEU!
Ladengeschäft und Commodore-Service
Am Anger an der B84
99947 Kirchheilingen

Telefon: 0561 - 825110 · Fax: 827055

CYTRONIC
SOFT & HARDWARE

*** JETZT IN HANNOVER ***
DER LADEN FÜR COMPUTERSPIELE IM IHME-ZENTRUM

****
* PC * CD-ROM * AMIGA * SNES *
* SEGA MD * HARDWARE *
****

*** ACHTUNG HÄNDLER ***
FORDERN SIE NOCH HEUTE UNSERE AKTUELLE HÄNDLERPREISLISTE AN. (GEWERBENACHWEIS)

****
* PC * CD-ROM * AMIGA * SNES *
* SEGA MD * HARDWARE *
****

* IHMEPLATZ 5 * 30449 Hannover *
TEL./FAX. 0511 / 443234

Marktplatz-Anzeigen sind günstiger als Sie denken! Nutzen Sie den Platz für Ihre Werbung!

40000



Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

SOFT-CORNER

Bocholder Straße 290 • 45356 Essen
Telefon 02 01/66 87 23 • Telefax 02 01/66 50 53

Preisliste für Amiga 1200/4000, Amiga CD 32 und PC CD-ROM anfordern!

		Amiga	PC/PC CD-ROM
Siegfried Antivirus Tool	DV	69,–	–/–
Siegfried Copy	DV	59,–	–/–
Pizza Connection	DV	85,–	89,–/—
FIFA International Soccer	DV	—	75,–/—
SSN-21 Seawolf	DV	—	85,–/85,–
Theme Park	DV	—	85,–/85,–

Artikel	Preis
Amiga 500 512 kb Speichererweiterung mit Uhr	45,–
Amiga 500 2 MB Speichererweiterung Uhr	195,–
Amiga Laufwerk extern	129,–
Amiga Kickstartumschaltplatine mit Rom 1.3 oder 2.0	89,–
Amiga 1200 CD-ROM-Laufwerk (CD 32 kompatibel)	499,–
Turbokarte 68020i für Amiga 500, Amiga 500+ mit 1 MB Autoconfig 32 Bit Fast-Ram	329,–

Amiga Festplatten, Turbo Karten und Ersatzteile: Preise auf Anfrage

Artikel	Preis
3,5" Disketten MF2DD, 30 Stck.	20,50
3,5" Disketten MF2HD, 30 Stck.	23,50
Konix Speed King	19,90
Maus für Amiga, Microschalter	25,–
Genius Maus für PC, 3 Tasten, Microschalter	25,–
Mausmatte nur	2,50
Maus-Joystick-Umschalter elektronisch	35,–

DV=Deutscher Version, DA=Deutsche Anleitung
Nachnahme + 8,–, ab 200,– frei, Preisänderungen vorbehalten.

MARKTPLATZ

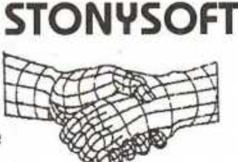
80000

★ STONYSOFT ★
Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128	PC (MS-DOS)
Über 11000 Programme: **Anwender:** Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**	**Erlesene Auswahl der ca. 8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.** Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!
Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!	**Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!**
C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:	**Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:**

STONYSOFT

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
Testen Sie uns!



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

90000

Computerspiele ◦ Telespiele
10 Jahre MAGIC

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 ◦ 91126 Schwabach
Tel.: 0911/640241 ◦ Fax: 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.
Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!

⇨ Sofort kostenlose Preisliste anfordern. ⇦

Icehouse - Computer - Systeme

EINSTEIGER PC **DM 1299,-**
486 mit 40 MHZ (VLB-Board) - 210 MB HD - 4 MB RAM
3,5" LW - Super-VGA-Karte 1024 * 768
Kontroller mit I/O - Minitower - Tastatur

POWER PC **DM 1499,-**
486 VLB-System 256 KB Cache - 4 MB RAM - 3,5" LW
420 MB HD - 1 MB VLB VGA KARTE (1280*1024)
VLB-Controller - Tastatur - Minitower - MS-DOS 6.2

mit CPU 486 SLC2 50 DM 1499,-
mit CPU 486 SLC2 66 DM 1699,-
mit CPU 486 DX2 66 DM 1799,-
mit CPU 486 DX2 80 DM 1999,-

Aufpreise:
Super-VGA-Monitor DM 459,- Double-Speed CD-ROM DM 259,-
Crystal Miro 10SD oder ET 4000 W32i VGA karte Aufpreis DM 99,-
Soundkarte mit Boxen DM 119,- Streamer 250 MB DM 349,-

Umbau Ihres 386er zum
486/40 MHZ DM 499,-
486/66 MHZ DM 699,-

Weitere Systeme und Artikel auf Anfrage
Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Versand Nachnahme

Tel: 0911 - 50 54 63

Die Anzeigen-abteilung
erreichen Sie unter folgenden Telefonnummern:

Mediaberatung:
Andrea Austen
0 56 51/97 96-12

Gerlinde Rachow
0 56 51/97 96-14

Telefax:
0 56 51/97 96-44

Österreich

POSTSPIELE!

Es gibt Spiele, die spielt man allein,
es gibt Spiele, die spielt man mit anderen,
und dann gibt es die Postspiele!

Fantasy - SF - History - Wirtschaft

Für jeden etwas: WORLD CONQUEST, EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In unseren Spielen geht die Post ab.

Warum immer nur mit/gegen Computer spielen? In unseren Partien tummeln sich bis zu 200 Spieler. Also anrufen oder eine Postkarte schreiben und unser Gratisinfo mit Gratisregelwerk anfordern, natürlich unverbindlich. Wir starten ständig neue Spiele.

SSV Klapf-Bachler OEG
Postfach 1205b
A-8021 GRAZ, ☎ A-0316/919327
Fax A-0316/910318, BBS A-0316/9193274

Games-Versand-Games-Versand

ALBATROSS
Steindorf 203, A-5204 Straßwalchen
Bestell-Hotline 06215-733322

Unsere Oktober "ZuckerIn"
Bundesliga Manager 3
AM 599,– PC 649,–
Outpost
PC 659,– CD-ROM 729,–

ÖSTERREICH-ÖSTERREICH
Preis inkl. Mwst. plus Versandkosten
Viele Games lagernd, Katalog gratis anf.
AMIGA - PC - CDROM - MAC

kleinanzeigen + kleinanzeigen + kleinanzeige
+kleinanzeigen + kleinanzeigen +

BIETE SOFTWARE

PC

CD-ROM: Tentacle (dt.) DM 55, Comanche DM 50, Rebel Assault DM 50, Burning Steel, Kyrandia, MOnkey Island DM 40, **DISK:** Beneath Steel Sky, Arena, X-Wing, Stronghold, Alone in the Dark je DM 50, Tel.: 02102/5977

VERKAUFE: Adlib Gold Soundkarte, X-Wing + Missiondisks, Comanche + M.-Disks, Rebel Assault, Historyline, Magic of Endoria, Civilization, Zool, Wing Comm., Imperium, Spacemax, 06151/781282 (Marcus)

Verk. PC-Orig.: ROM Gold 30,– DM + MP 1942 Pacific Air War 40,– DM; Tel.: 02581/45753

Verkaufe Wizardry 6+7 für 50 DM Jurassic Park für 40 DM, Indy Car für 50 DM, Sam'n Max für 50 DM. Verkaufe auch Mitsumi-CD-ROM (Single-Speed) für 150 DM; 06105/41144 (Chris)

Verkaufe Ultima 8-CD und Outpost, Preis VB. Jan Aumann, Tel.: 02802/2089

Doom Vollversion 25,–; Doom Utilities CD (800 neue Level) bzw. 72 neue Level auf 3 HD's je 35,–. Outpost CD 75,– Aldus Fotostyler II LE 280,–. Tel.: 07259/1752

PC-Originale BI 2, UL 7 je 40,–; Lands of Lore; DSA, Ishar 2, DM, je 30,– und Midwinter 2, EOB 1 je 15,–; Tel.: 0161/3307217 (Andreas)

Verkaufe PC-Originale: Monkey 2, Syndicate, Battle Isle 2, Siedler, Lemmings , Aces over Europe, Zool, Anstoß, UW 1, BMP, EHM, Pinball Fan., Elite 2, etc. Tel.: 05382/4858

Verkaufe/Tausche: CD-ROM: Single-sp (220), #CD: Burntime (50), Mantis (40), Conan (25) #Disk: T-2029 (40), Powerhit Movies = 4 Games (60) #Suche: Megarace, Goblins 3, DSA 2, u.v.a.; Tel.: 08642/1369 (Michael)

PC-Orig.: Wing Commander 2 + Special Oper. 1 + 2, Star Trek 1 + 2, Privateer + Sprach-Pack, Patrizier, X-Wing-Upgrade Kit, Hero Quest 1+2 / Telefon: 02262/6190, Liste: Heiko Musiol, Feldstr. 28, 51674 Wiehl

PD/SW-Katalogdiskette kostenlos, Tel.: 02191/666263, Mo–Do ab 16 Uhr **G**

Löse meine PC-ST-Sammlung, Originale, auf. Liste bei Ester G., Postfach 58, A-1107 Wien

PC-ORIG.: Kaufe alles – verkaufe vieles. Tie Fighter, Siedler, Theme Park, BMP 3, Sim City 2000, Elite 2, X-Wing, DSA 2, etc. Ole Brandenburg, Fischerhüttenstr. 81, 14163 Berlin

AMIGA

Verk. Amiga-Originale: Goal, Lemmings 2, Lotus 3, Pinball Fantasies, Eishockey Manager, Leander, Pinball Dreams; je 30,– DM; Best of Best, Battle Chess 2, Populous 2 je 25,– DM (Tel.: 02233/ 70120) Thomas

Verkaufe oder Tausche Amiga-Games und Manga-Videos. Bernd Aichinger, Tumeltsham 52, 4910 Ried i.I. Österreich, Telefon: 07752/83724 (Österreich)

Verkaufe Amiga-Originale: Zool 2, Monkey 2, Uridium 2, Lemmings 2, Body Blows, Die Siedler, Burntime, Another World, Desert Strike, BMP, Syndicate, etc. Tel.: 05382/4858

Verkaufe MD u. Amiga; ca. 120 MD, 90 SNES, 35 GB u. 40 Amiga (orig.) Spiele. VB-Preisliste (12 Seiten mit Erläuterungen) bei Maidl, Franz, Högelsberger Str. 44, 94439 Roßbach. (Adresse, 3 DM u. Tel.-Nr.)

Topaktuelle Originalgames: Alien Breed 2 (AGA), Star Trek (AGA), Banshee (AGA), Prime Mover; jeweils 33,–!! Deluxe Paint 4 inkl. "Das große Deluxe Paint Buch" v. Data Becker 79,–. Tel.: 069/ 652323

AMIGA-ORIG.: Kaufe alles – verkaufe vieles. Der Clou, Siedler, Banshee, Syndicate, Theme Park, BMP 3, DSA 2, Elite 2, Zool, etc. Ole Brandenburg, Fischerhüttenstr. 81, 14163 Berlin

SUCHE SOFTWARE

PC

Suche PC-Soft: Civilization, Der Patrizier, Lands of Lore Privateer, Indy 4, Theme Park, Red Bar., Popoulous 2, FIFA-Soccer, Car & Driver, Cool Spot! To. Oliver Lindinger, A-4551 Ried/ Tr. 90

BIETE HARDWARE

PC

Verk.: Drucker HP Deskjet 510 9 Mon. alt. 400,.–. Motherbord 386 DX 40 + Coprozessor Ohne RAM. 200,– Tel.: 06201/71848 Alex

Pentium PC 60 MHz, Tower, VL-Bus, 4 MB RAM, 420 MB HD, 3,5" LW, 2 MB VL-Bus, VGA-Grafikkarte, DOS 6.2, Win f. Workgr. 3.11 - 3299,–. Mon. 15" 1280X1024 Ni 799,–. Tel.: 06057/1237

Verk.: Drucker HP Deskjet 510 9 Mon. alt. 400,.–. Motherbord 386 DX 40 + Coprozessor Ohne RAM. 200,– Tel.: 06201/71848 Alex

386SX25-Board 100 DM VHB / AT once Board 286/16 für A. 100 DM / Dune der Wüstenplanet für PC 25 DM VHB. Tel.: 07171/74496

486SX25, 8 MB RAM, 50+340 MB HD CD-ROM, Windows 3.1, DOS 6.2, OS/2 2.0, Modem + Software, 16 Games + CD's, VB 4500,–, 06781/45419 (Matthias)

PC 286/AT12, 40 MB Festpl. 3,5" HD, VGA 512 KB, Keyboard, Maus / 09721/ 21680

Verk. 386DX, 40 MHz, 14"-Monitor + Keyb., 5,25 + 3,5 Laufwerke, Mouse, 65 MB HD, 4 MB RAM. DM 1500, Tel.: 02196/92062 Sa.+So. ab 18 Uhr, nach Stefan fragen

Verkaufe ACTION REPLAY für PC nur 2 Wochen alt für 170 DM. Verkaufe auch Joystickkarte für 25 DM. Unter Tel.: 07041/2340 ab 17 Uhr (Matthias)

Verkaufe 14.400 Baud-Modem 800 DM, Tel.: 02624/6435

386SX33, 8 MB; 170 HD, 3 1/2 LW, Monitor, Maus, Joystick, Soundkarte, Boxen, LQ100, Tastatur, DOS 6.0, Win. 3.1, PC Tools 8.0, Ways 2.1, Winworks 2.0. z.T. Garantie. Angebote an Piehler, Hamburger Str. 21a, 38518 Gifhorn

Verkaufe 486/66MHz, 8 MB, 200 MB-HDD 14" SuperVGA-Monitor, SB-PRO, Big Tower, 2 Floppys für den absoluten Super Preis 2200 DM, Tel.: 02624/6435

Verkaufe 14.400 Baud-Modem 800 DM, Tel.: 02624/6435

Verkaufe 400 MB-HDD AT-BUS Conner für 500 DM, Tel.: 02624/6435

Verkaufe CD-ROM Double-Speed 250 DM, Tel.: 02624/6435

AMIGA

A500, 1 MB, 2. LW, 10845-Farbmonitor, 30 Originalspiele, 90 Leerdisketten, 3 Joysticks, 2 Mäuse, u.v.m., Preis nach VB, Tel.: 06184/4547 (Christoph)

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2 Mäuse, 1 Joystick, 120 Originale, 250 Disks und Highscreen-Monitor-Zusatz, 1 Gameboy mit 35 Spielen für 850,– VB, Tel.: 0721/497291, Christian Roth

A1200 + 80-MB-Festplatte + 2 LW + Textverarbeitung + Kopierhardware + 8 Originalspiele 1200,– DM (NP 2200,–) Tel.: 07425/5838 nachmittags

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2 Mäuse, 1 Joystick, 120 Originale, 250 Disks und Highscreen-Monitor-Zusatz, 1 Gameboy mit 35 Spielen für 850,– VB, Tel.: 0721/497291, Christian Roth

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 mit: Philips-Monitor, Speichererw., 2 Laufw., Maus, Joystick und Original DSA 1 für 1100,– DM. M. Klein, Madenburgweg 15, 76831 Eschbach#

Verk.: A500 + 1 MB + 2 Laufwerke + Zubehör und 30 Orig. für 400,–. Bin Mon.+Die. von 18.00–20.00 unter 0711/7545768 erreichbar: Ware 100% OK. Am Phone nach Uli fragen

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel.: 02624/6435

ST

Verk.! Atari ST 1040FM + Bildschirm SM124 + Festplatte 105 MB + Designermaus von Sicos + Joy.-Mausschalter + Drucker Star LC-10 + Modemverb. u.v.a. – Alles für nur 500,–!!! Also, sofort anrufen! 0341/2516433

Verk. Atari 1040ST + 2 Monitore (Farb./ SW), ext. Laufwerk, Drucker, Maus, Joystick, viele Orig.-Spiele (Indy 4, Monkey 1, Zak McKracken). Preise: HW: 800,–, HW+SW: 1000,–; Tel.: 07257/1316

KONSOLE

Verk. GG mit AC-Adapter, Car-Adapter, Master-Gear Converter, 2 MS-Spiece, 4 GG-Spiele, Preis VB. Jan Aumann, Tel.: 02802/2089

Verk. S-NES + 11 Spiele + Zubehör für nur 750 DM (NP ca. 1500 DM), Tel.: 06751/6444

Verk. SNES + 5 Spiele + 2 Joypads Spiele mit Packung usw. für 350,– 04283/1525 (Philipp)

C64

SUPERANGEBOT C64-Komplettanlage – ideal für Einsteiger: C64 II, Floppy 1541 II, Farbmonitor, Nadeldrucker, GEOS 2.0, Spiele, sehr viel Zubehör, u.v.m. Infos unter 033703/71256

TAUSCH

AMIGA

Tausche Simon the Sorcerer gegen Space Hulk. Meldet Euch bei: Thorsten Roth, Tel.: 02247/7352

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Hoher-Heim-Nebenverdienst!!! 100 – 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (in Briefm.): SERTER-VERSAND, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Superverdienst von zu Hause aus. Arbeitseinsatz 4 – 6 h/Woche, Verdienst DM 1–2.000,–/Monat. Info gegen DM 5,– bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

Top Sprite-Animator/Graphiker gesucht (PC) für kommerzielle Entertainmentsoftwareentwicklung. DEFCOM-Software, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen G

VERSCHIEDENES

Crash! Boom! Bäng! Bei Briefspielen geht es ab. Infos: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen

Verk. kompl. ASM-Jahrgänge 91, 92, 93 für je 40 DM (alle: 100 DM); Syndicate 50 DM, Buck Rogers 1+2, Budokan + 2 Demos, 3D Construction Kit je 10 DM; Tel.: 0711/515819

xtc – now 3 gigz for msdos and 1200 megs x-rated filez. 030-3412912; 030-3420290; 030-3429096. greetinx 2 mary stuart masterson & katrin siegmund

Briefmarken (DBP-gültig) > 30% billiger! Liste anfordern! Einkaufsführer (Wie + wo es Neuwaren z. 1/2 Preis gibt) nur 5 DM per Vorkassse! S. Daus, Steinerner Weg 14, 97848 Rechtenbach

Vertriebspartner (von zu Hause mgl.!) für Minialarmanlagen gesucht. Verdienst: bis > 65% des Verkaufsp. von 60 DM! Info gg. RP. S. Daus, Steinerner Weg 14, 97848 Rechtenbach

xtc – now 3 gigz for msdos and 1200 megs x-rated filez. 030-3412912; 030-3420290; 030-3429096. greetinx 2 mary stuart masterson & katrin siegmund

Supergelegenheit! 100 DM/Tag durch legale Tätigkeit von zu Hause aus. Wie? Rückumschlag an: Sascha Nicklich, Bornweg 7, 23795 Bad Segeberg

DOUBLE TROUBLE – der SEGA/NINTENDO Club bietet Clubzeitung/Zimmer, DOUBLE TROUBLE – die richtige Alternative...! Infos (1 DM Rückporto): Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel.: 030/6188391/ 6849816

xtc – now 3 gigz for msdos and 1200 megs x-rated filez. 030-3412912; 030-3420290; 030-3429096. greetinx 2 mary stuart masterson & katrin siegmund

CLUBS

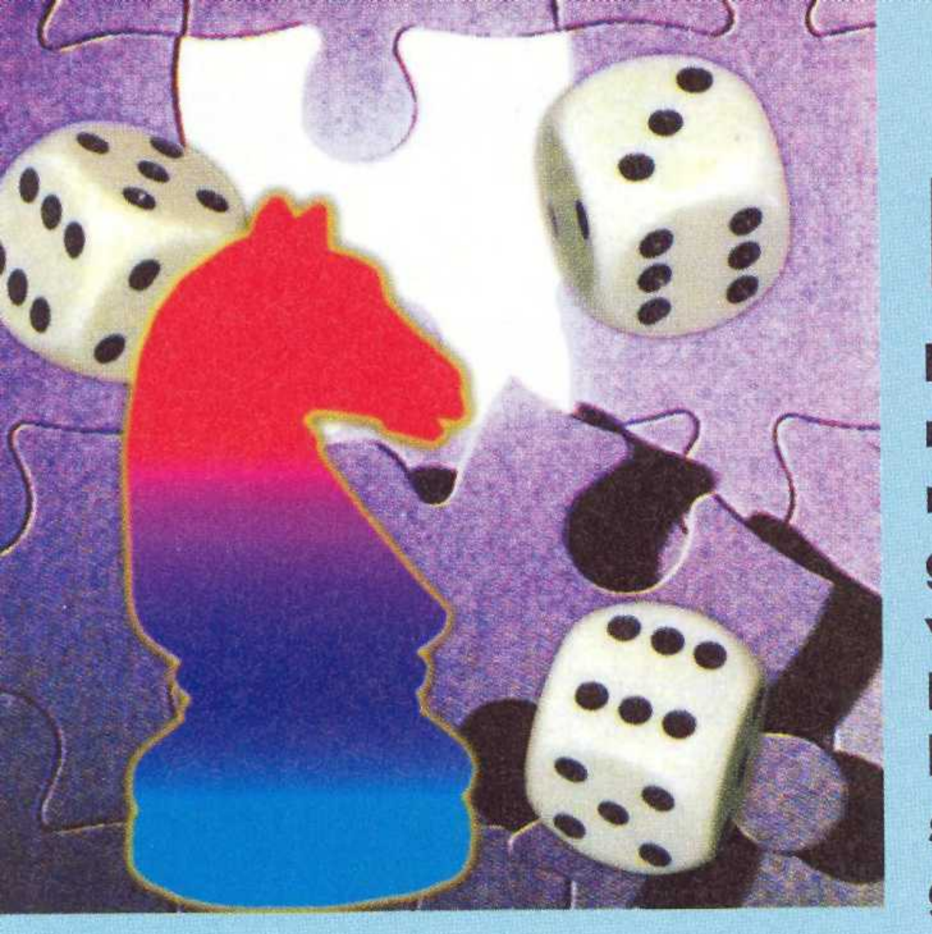
Sinclair Spectrum, ZX81, QL: Es gibt noch Clubs für diese Rechner. Info bei: Spectrum-User-Club, Gaståckerstr. 23, 70794 Filderstadt

Kostenloses Infomaterial, wenn Sie einen IBM-kompatiblen PC haben und durch legales Diskettenkopieren bis zu 50.000 DM in 8 Wo. verdienen wollen. S. Schäfer, Karmeliter Str. 12, 67547 Worms

KONTAKTE

Suche Kontakt zu Amiganer 500–2000 zwecks Erfahrung und Spieleaustausch im Raum Hanau bis Aschaffenburg bevorzugt!!! Tel.: 06181/ 662517 oder 62512 Andy

Inserentenverzeichnis



HAND & KOPF

Die Jury "Spiel des Jahres" hatte in diesem Jahr nur sechs Titel auf ihrer Auswahlliste versammelt. Wie immer hat die Jury in meinen Augen ganze Arbeit geleistet und gute Spiele ausgewählt, die für jeden Geschmack etwas bieten. Raffiniertes Kartenspiel, knallharter Verhandlungspoker oder ruhiges Legespiel: Wer in diesem Jahr nicht "sein" Spiel auf der Auswahlliste gefunden hat, dem ist nicht mehr zu helfen.

Gewinnspiele

Ein fetziges Kartenspiel von Wolfgang Kramer, einem der bekanntesten deutschen Spieleautoren, verbirgt sich hinter dem unscheinbaren Titel "6 nimmt!". Meine Mitspieler dachten zunächst erst mal an das beliebte "32 heb auf!" (Karten runterschmeißen, Mitspieler aufheben lassen) und lehnten dankend ab. Erst nach einigen Erklärungen und Beteuerungen meinerseits konnte das Spiel beginnen. (Warum sind die bei mir bloß immer so mißtrauisch?)

104mal Schadenfreude: "6 nimmt!" bringt auch größere Spielrunden in Stimmung ▼



Eigentlich ist alles völlig simpel. Von den 104 durchnumerierten Karten erhält jeder 10, die er loswerden soll, ohne dabei allzu viele Minuspunkte zu kassieren. An vier Reihen in der Mitte darf angelegt werden, immer in aufsteigender Folge. Nur fünf Karten pro Reihe sind allerdings erlaubt; wer die sechste legen muß, nimmt die ersten fünf Karten an sich, die am Schluß das Minuspunktekonto belasten. Da die Werte, an die angelegt werden kann, immer höher werden, wird irgendwann zwangsläufig eine Karte gespielt, die nirgendwo mehr paßt. Das bringt den "Gewinn" einer beliebigen Reihe, vorzugsweise derjenigen mit den wenigsten Minuspunkten.

6NIMMT!

ca. 10 DM, von: **Wolfgang Kramer**, für: **2 – 10 Mitspieler ab 10 Jahren**, Hersteller: **Amigo Spiele, 63322 Rödermark**.

Wie so oft im Leben steckt der Teufel im Detail. Es wird nämlich nicht einfach nacheinander gespielt und angelegt, sondern alle spielen gleichzeitig die Karte aus, die sie anlegen wollen. Mit der niedrigsten Karte beginnend wird dann an die entsprechenden Reihen angelegt – böse Überraschungen sind vorprogrammiert. Eine Reihe besteht erst aus zwei Karten? Prima, da kann ich ja beruhigt anlegen. Pech, wenn das auch drei Mitspieler denken und zudem mit kleineren Zahlen daherkommen. Bis ich anlegen darf/muß, liegen die berüchtigten fünf in einer Reihe, höhnisches Gelächter untermalt mein Einsammeln der Minuspunkte.

Ob "6 nimmt!" nun ein taktisches oder eher ein glücksabhängiges Spiel ist, läßt sich schwer sagen. Nach einer Runde mit 0 Minuspunkten steht für mich fest: ein lupenreines Taktikspiel. Mit über 30 Minuspunkten belastet, gebe ich allerdings offen zu, daß hier allein das Glück entscheidet. (Warum widersprechen mir jetzt bloß alle anderen?)

Wie auch immer, bei einem fast lächerlichen Preis ist "6 nimmt!" für jeden Spielerkreis absolut empfehlenswert. Prädikat: Spitzenklasse!

KOHLE, KIES & KNETE

ca. 60 DM, von: **Sid Sackson**, für: **3 – 6 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Schmidt Spiele, 85386 Eching**.

"Hallo Herr Raffzahn, Knetowitz hier, Finanzmakler en gros und en detail. Ich hätte da einen wirklich guten Deal vorzuschlagen. Es geht um schlappe 20 Millionen, ein hübsches Sümmchen. ... 8 Millionen nur für Ihre Unterstützung, ah ja, ich melde mich dann noch mal."

"Tja, Herr Raffzahn, die Sippschaft Heiermann beteiligt schon sich für 6 Millionen, und der Neffe von Liebgeld hat sich doch tatsächlich auf 3 Millionen runterhandeln lassen. Sieht schlecht aus mit Ihrer Beteiligung. ... Was heißt hier mein Versprechen bei Ihrem letzten Deal, das war doch nur eine vage Zusage, Sie auch mal zu beteiligen, aber doch nicht zu solchen Konditionen... – Nun schreien Sie mich nicht so an, ich bin ja kein Unmensch, wenn Sie 4 Millionen akzeptieren, wären die Heiermanns raus! Na also! Schön mit Ihnen Geschäfte zu machen! Ja, Sie mich auch!"

So oder so ähnlich geht's wohl zu in der Finanzwelt, wenn man dem neusten Verhandlungsspiel von Amerikas Star unter den Spiele-Autoren, Sid Sackson, glauben darf, bei dem es allein um **Kohle, Kies & Knete** geht. Hier wird gnadenlos verhandelt, geschoben und getrickst. Aussichtsreiche Kandidaten werden in Urlaub geschickt, neue Familienmitglieder aus dem Hut gezaubert und Versprechen so



◀ *"Kohle, Kies & Knete" machen zwar nicht glücklich, bestimmen bei diesem Spiel aber den Sieger*

schnell gemacht wie gebrochen. Wer gerade an der Reihe ist, kann einen Deal verhandeln, zu dem er aber andere Mitspieler braucht. Die wollen natürlich Geld sehen, und weil es fast immer verschiedene Konstellationen gibt, muß hart verhandelt werden. Mit Karten können Verhandlungen beeinflußt oder gar völlig gekippt werden; wenn das nach zehn Minuten zähen Verhandelns einen perfekten Deal platzen läßt, kann es aber auch nervig sein.

Vor dem Sieger in diesem Spiel sollte man sich in Zukunft in acht nehmen, hat er doch am besten Ellbogenmentalität bewiesen, die anderen am raffiniertesten über den Tisch gezogen und Charaktereigenschaften gezeigt, die in Politik und Wirtschaft gang und gäbe sind, am gemeinsamen Spieltisch aber unangenehm aufstoßen können.

Wie üblich bei Spielen dieser Art verlaufen die Spielrunden daher sehr unterschiedlich, und die Bewertungen am Ende klaffen weit auseinander. Für die einen ist es das beste Spiel des Jahres, andere kann man jedoch noch nicht einmal zu einer zweiten Partie bewegen.

Nach den Turbulenzen mit "Kohle, Kies & Knete" ist das ruhige Legespiel **Take it easy** wie geschaffen, die Wogen wieder zu glätten. Jeder spielt friedlich auf einem eigenen Tableau – fast könnte man meinen, ein Solitärspiel vor sich zu haben. Auf dem eigenen Plan gilt es, sechseckige Plättchen möglichst punkteträchtig anzuordnen. Diese Plättchen sind von jeweils drei Linien durchzogen, die unterschiedliche Zahlenwerte aufweisen. Ist der Plan am Ende voll, bringt jede durchgehende Reihe gleicher Zahlen Punkte. Je höher der Wert und je länger die Reihe, desto besser.

TAKE IT EASY

ca. 25 DM, von: **Peter Burley**, für: **1 – 4 Spieler ab 10 Jahren**, Hersteller: **F.X. Schmid, 83209 Prien.**

Um gleiche Ausgangsbedingungen herzustellen, hat jeder die gleichen Plättchen zur Verfügung. Ein Spieler zieht blind eines seiner Plättchen und zeigt den Mitspielern, was er gezogen hat. Diese suchen sich aus ihrem Haufen das gleiche Plättchen raus. Welcher Platz auf dem Plan am günstigsten ist, muß allerdings jeder selbst entscheiden, so daß sich nach drei oder vier gelegten Plättchen schon sehr verschiedene Entwicklungen abzeichnen.

Gegen Ende steigt die Spannung immer weiter an, da nicht alle Plättchen ins Spiel kommen. Während der eine lautstark das Ziehen einer 9-Reihe bejubelt, schimpft der nächste ebenso laut darüber, da er damit eine Reihe kaputtmachen muß. Pech, wenn er gerade die abschreibt, die das nächste Plättchen vervollständigt hätte. Hellseher haben bei diesem Spiel eindeutig Vorteile. Normalsterbliche müssen auf Revanche hoffen, die bei diesem spannenden, höchstens 15 Minuten dauernden Legespiel sicher gerne gewährt wird. Doch Vorsicht ist geboten: Dieses Spiel kann süchtig machen, wenn man sich von immer neuen Punkterekorden der Mitspieler anstacheln läßt, selber an der Rekordschraube zu drehen. ■

Martin Wehnert



▲ *Strategie mit Risiko: "Take it Easy"*

Tyrannischer Rex

Wie rächt man sich an seinen Kollegen? Ganz einfach: Man nehme einen PC mit CD-ROM-Laufwerk, eine CD von Rex Gildo mit "Goldenen Hits" der 60er – und lasse diese einfach laufen. "Ich krieg' Pickel auf der Stirn", schreit Vera entsetzt, als die ersten Töne der Scheibe erklingen. Mario, der mich irgend etwas fragen will, versucht es mit höheren Mitteln. "Oh mein Gott!" ruft er, dreht sich auf dem Absatz um und ward nicht mehr gesehen. In diesem Moment kommt Peter, der ein wichtiges Fax versenden muß, und verdreht die Augen, als es plötzlich heißt: "Du wirst seh'n, es ist so schön, wie in dem Schloß auf dem Mond". Jeder der Versuche meiner Kollegen, die CD zu stoppen, scheitert – sie läuft weiter. Peter ergreift die Flucht, Vera hält sich die Ohren zu, aber sie kann nicht flüchten, weil gerade Jürgen aus dem Urlaub anruft. "Hör doch mal!" Jürgen hört die bewegenden Worte: "Rosen brauchen Sonnenschein..." und verabschiedet sich schnell wieder. Tja, Vera, man sollte eben nie über meine hohe Stirn mosern. Und da – ein Wunder geschieht: 30 Minuten sind um, die CD ist zu Ende. Aber ich habe ja noch eine – mit Severine, Bernd Clüver, Roland Kaiser... – Aber spätestens danach brauche ich wieder Musik, z.B. die von den diesmaligen Konvertierungen. Euer Klaus

Inhalt	Seite

Replay News

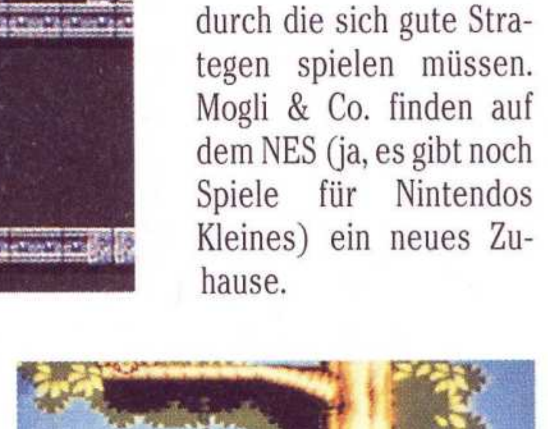
Diesmal gibt es kurze Statements zu Konvertierungen, die wir in dieser Ausgabe testen wollten, aus Platzgründen aber leider nicht ausführlicher vorstellen können – schnief. Beginnen wir gleich mit **Zool 2** für PC. Es steht der Amiga-Version in nichts nach und macht einen Heidenspaß. Wie schon mit dem ersten Teil ist **Gremlin** hier eine gute Umsetzung gelungen. 100 DM kostet der Spaß – und er ist es auch wert. Gesamtnote: 10 mit Hitstern.


▲ *Zool 2*

Die Game-Gear-Variante von **The Incredible Hulk** hält sich weitestgehend an das Original vom Mega Drive – und kriegt auch die gleiche Note: 4 (Mangelhaft). Ich find's einfach öde...

Keine Bewertung (weil die Zeit nicht mehr reichte, um es anzuspielen) gibt es für **Dune II: Kampf um den Wüstenplaneten** und für **Das Dschungelbuch**. Das erste ist fürs Mega Drive erschienen und bietet 27 Levels, durch die sich gute Strategen spielen müssen. Mogli & Co. finden auf dem NES (ja, es gibt noch Spiele für Nintendos Kleines) ein neues Zuhause.


▲ *Dune II*


▲ *The Incredible Hulk*

Zu guter Letzt noch eine Ankündigung aus dem Hause Sega: Core Designs **Bubba'n'Stix** soll dieser Tage für Sega-Maschinen herauskommen. Das war's für diesmal. Viel Spaß beim Spielen!


▲ *Das Dschungelbuch*

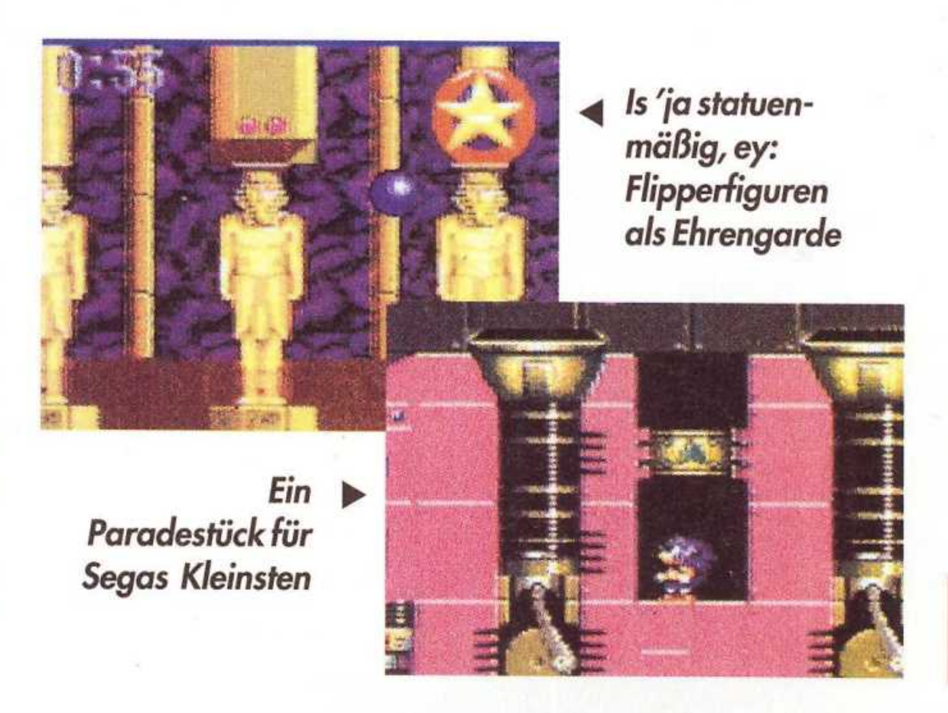


(Game Gear)

89,95 DM, Test in: ASM 3/94 (Mega Drive), Hersteller: Sega, Japan, Muster von: Sega Deutschland.

Ich bin begeistert! Kein Flachs – was SEGA beim Sonic-Flipper aus seinem "Handhelden" rausholt, weiß sehr zu gefallen.

Wer sowohl Mega Drive als auch Game Gear besitzt, sollte sich die neue Version von **Sonic Spinball** ruhig auch dann besorgen, wenn er die alte für das andere Gerät bereits hat. Fürs Game Gear wurden nämlich neue Levels geschaffen. Durchs erste wird man ziemlich leicht durchflitzen können, im zweiten gibt es eine gnadenlos böse Falle, in die man sehr leicht reinstolpern kann. Und ab dem dritten Level geht es dann richtig an die Flipperkugel – respektive an den Sonic. Durch die Kombination von Flipper und Jump'n'Run stellt dieses Game ohnehin etwas Einmaliges dar. Den Lautstärkeregler kann man getrost voll aufdrehen, denn die muntere Musik macht das Spielen noch mal so schön. Detailfülle und Ideenreichtum zeichnen die Grafik aus – ein ganz leichtes Ruckeln, wenn zu viele Sprites auf dem Mini-Screen sind, ist systembedingt und nicht weiter wichtig. Die 90 DM für das Modul dürft Ihr frohen Mutes auf den Tisch des Hauses legen und Euch anschließend vergnügte Stunden mit Sonic Spinball machen. Immer und immer wieder!



◀ *Is 'ja statuenmäßig, ey: Flipperfiguren als Ehrengarde*

Ein Paradestück für Segas Kleinsten ▶




Urteil: 10 GUT

King's Quest VI (Amiga)

ca. 100 DM, Test in: ASM 12/92 (PC), Hersteller: Sierra, USA, Muster von: Bomico.



Lange hat es gedauert, doch schließlich ist es doch noch erschienen: Sierras sechstes Königsabenteuer kann nun endlich auf dem Amiga gespielt werden.

Die Amiga-Version von **King's Quest VI** entspricht in ihrem Gameplay komplett der PC-Version. Das von Sierra bekannte Point-and-Click-System mit den Piktogrammen findet auch in der umgesetzten Fassung wieder Anwendung.

Hier noch einmal etwas zur Story: Prinz Alexander, der Held unserer Abenteuer, strandet an einem unbekannten Ort. Sein Schiff wurde von einem Orkan zerlegt. Der Königssohn muß sich also durch das unbekannte Gebiet schlagen, seine Herzallerliebste finden und diverse Abenteuer bestehen.

Grafisch muß man sich mit 32 Farben zufriedengeben. KQ6 ist für alle Amiga-Rechner programmiert worden, läuft also auch auf dem A1200 und dem A4000, benutzt aber ECS. Es gibt aber auch eine spezielle Version mit 256 Farben. Man muß froh sein, daß Sierra sich noch um den Amiga kümmert.

Vom Gameplay her steht das Amiga-Programm dem des PC in nichts nach, die Aktionen per Maus sind genauso gut gelöst. Das Spiel kommt auf insgesamt zehn Disketten und benötigt knapp 12 MByte auf der Festplatte. Die HD-Installation ist mal wiedér nach der Art "von hinten durch die Brust ins Auge" gelöst. Das Installations-Programm kopiert die Files jeder einzelnen Diskette in ein vorher erzeugtes, mit dem Namen der Disk versehenes Verzeichnis. Das Ganze passiert File für File, so daß selbst Besitzer eines A3000 oder A4000 bei jeder Diskette mal kurz den Hund (soweit vorhanden) ausführen könnten. Der Autor dieser Zeilen kürzte das Ganze unter Zuhilfenahme von Directory Opus ab: Zeitersparnis: ca. 30 Minuten!

Ansonsten gibt es nichts zu meckern. Mein Tip: Wer Sierra-Adventures nicht mag, soll die Finger von KQ6 lassen. Wer allerdings auf diese Art Spiele steht, wird gut bedient.



▲ *So lecker wie eine Prinzenrolle*



Sie hat nicht die Hosen an... ▶



Urteil: 10 GUT

STARLORD (Amiga)

99,95 **DM**, Test in: **ASM 12/93** (PC), Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Lang hat's gedauert, bis die Sage vom Lord der Sterne zum Amiga vorgedrungen ist. Microprose ist aber eine gute Umsetzung gelungen.

Ein paar Worte zur Erinnerung: Die Galaxis in **Starlord** ist auch nicht mehr das, was sie mal war. Aus dem vom Rat der Sterne regierten Planetenbund wurde durch Korruption und Machtmißbrauch ein Kaiserreich, das sich nach einigen Kriegen in sogenannte Clans-Gebiete aufteilt. In jedem Clans-Gebiet regiert ein Starlord (oder eine Starlady, je nachdem, wie man sich fühlt...). Durch Handel und Kampf muß der Spieler nun versuchen, sich zum "Oberlord" hochzuarbeiten, um die Galaxis zu retten. Starlord macht auf dem Amiga fast so eine gute Figur wie auf dem PC. Allerdings mußte wieder mal bei der Grafik gespart werden. Man fängt als einfacher Clanslord an, der sich erst mal sein eigenes kleines Imperium aufbauen muß. Um am Ende des Spiels neuer Kaiser der Galaxis zu werden, ist es notwendig, sich erst mal gegen die anderen Lords (oder Ladies) durchzusetzen, denn die trachten einem nach dem Leben.



◄ *Als Lord der Sterne muß man handeln können*



Die "Ahnentafel" derer von und zu... ►

Zuerst ist es wichtig, sich einen Basisplaneten zu suchen, auf dem man Waren und Geldmittel unterbringen kann. Dann versucht man, durch geschickten Handel und die vorsichtige Gründung von Allianzen langsam aber sicher zum Kriegsherrn aufzusteigen. Leider sind die vom Computer generierten Gegner nicht dumm und hintertreiben diese Bemühungen oft erfolgreich.

Starlord macht mir auf dem Amiga genausoviel Spaß wie auf dem PC. Und das wohl deshalb, weil das Gameplay komplett übernommen wurde, ohne den Amiga ins Hintertreffen zu bringen, wie das leider oft bei Spielen der Fall ist. Das Game kann sogar auf der Harddisk installiert werden, was Nachladezeiten erübrigt. Gespielt wird vor allem mit der Maus. Alles in allem freut es mich sehr, daß Microprose die Amiga-Besitzer nicht vergißt und sich bei den Spielen noch Mühe gibt.



BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK (Amiga 1MB)



119,95 DM, Test in: **ASM 8/94** (A1200), Hersteller: **Software 2000**, Muster von: **Hersteller**.

Software 2000 komplettiert die Hattrick-Reihe seines Bundesliga-Managers. Diesmal ist es der Normal-Amiga, der bedacht wird.

Der **Bundesliga Manager Hattrick** gehört zu den Programmen, die mit massig Vorschußlorbeeren gesegnet worden sind. Und auch diese Version hält den Standard, den man von den Entwicklern in Eutin gewöhnt ist.

Der Manager bietet die simulierte Wirklichkeit eines Vereinsmanagers, der dafür sorgen muß, daß sein Fußballclub nicht nur im Gespräch bleibt, sondern sich auch etappenweise an die Ligaspitzen vorarbeitet. Am Anfang steht das Erkennen der eigenen Fähigkeiten: Kann man einen drittklassigen Verein zur Meisterschaft führen? Einen Meister auf den oberen Plätzen halten? Besitzt man genug kaufmännisches Geschick, um die Spiele für die Zuschauer attraktiv zu gestalten? Kann man gute Spieler halten und bessere anlocken? Oder endet man irgendwann als Letzter in der Oberliga?

Die Steuerung des Spiels wird fast komplett durch die Maus erledigt. Einige wenige Eingaben per Tastatur sind trotzdem notwendig. Spielt man allein, so übernimmt man eine Mannschaft; alle anderen Teams werden vom Computer übernommen. Der Spieler erhält Einblick in alle wichtigen Situationen, wobei Transaktionen, Einnahmen, etc. angezeigt werden.



◄ *Wer mal wissen will, wie's in der Bundesliga aussieht...*

...sollte sich diesen exzellenten Hattrick anschauen ►

Die Spiele selbst werden teilweise grafisch gezeigt. Wichtige Szenen werden direkt dargestellt. Dabei wird deutlich, daß die A1200-Version wesentlich ansprechender rüberkommt als die Normalversion.

Die Umsetzung für den einfachen Amiga kann dennoch als vollkommen gelungen bezeichnet werden. Wer auf Management-Simulationen im Fußballbereich steht, der kommt um den Bundesliga Manager Hattrick einfach nicht herum.





Ob die Wahlberechtigten unter Euch am 16. Oktober richtig wählen oder nicht, werden die nächsten vier Jahre zeigen. Ihr habt aber ganz sicher richtig gewählt, wenn Ihr das Game zur TV-Serie (und zur Wahl) HURRA DEUTSCHLAND spielt. Und nun wird für die Wahlkampfkostenerstattung gesorgt: SOFTGOLD verlost nämlich unter allen politischen Freunden und Feinden zehn tolle Preise.

Der Hauptpreis besteht aus der Quietschfigur "Kohl", Skatkarten, einer Telefonkarte, dem "Hurra-Band"-Video, einem T-Shirt und den Folgen 1–6 der TV-Serie "Hurra Deutschland".

Der zweite Preis besteht aus: "Zak Compilation", Radiergummi, Schlüsselanhänger, der Quietschfigur und Skatkarten.

Der dritte Gewinner erhält ein Radiergummi, Skatkarten und das Video "Echte Freunde".

Für sieben weitere Mitspieler gibt es Trostpreise. Und alles mit Motiven aus "Hurra Deutschland"!!!



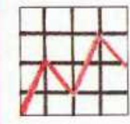
Und wie kommt Ihr an die Preise?

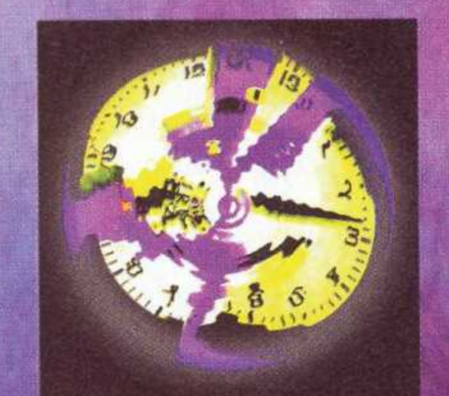
Ganz einfach: Schickt uns Euren besten Politiker-Witz! Unter den Einsendern werden die Preise verlost, und die besten Witze werden wir in der ASM abdrucken. Einsendeschluß ist der 31. Oktober 1994.

Die Adresse:
ASM, Postfach 1870,
37258 Eschwege.
Kennwort: Hurra.

Die Wahl findet unter Ausschluß des Rechtsweges statt.





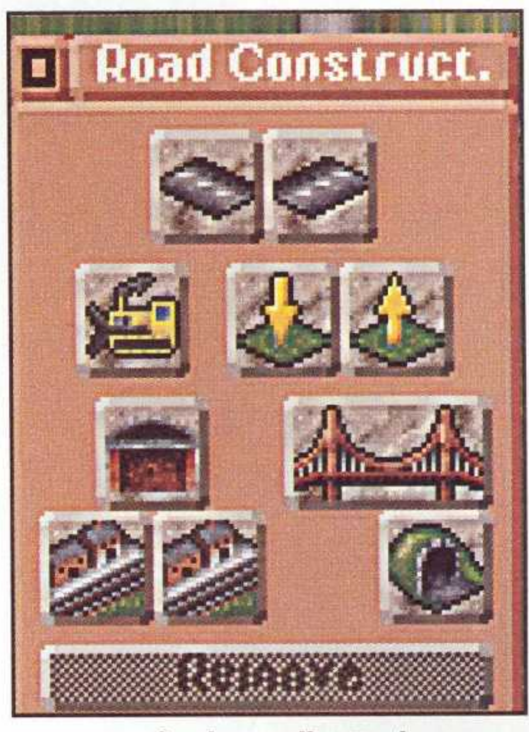


Bahn frei!

TRANSPORT TYCOON

PC, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Rosarote Zeiten stehen dem PC bevor: Der neueste Hit aus dem Hause Microprose mixt "Sim City" mit "A-Train" und schickt Privat-Transporteure in einen beinharten Wettkampf zwischen Straße und Schiene.



▲ *Im Straßenbau: alle Werkzeuge auf einen Blick, die Brückenoption inklusive*

Microprose macht Schluß mit dem Solistendasein im Städtebau: Waren Spiele wie *Sim City 2000* noch reine Einsiedlerprojekte, bei denen sich der Spieler quasi unendlich lange ohne Spielziel als Städteplaner verdingte, erweitert Microprose dieses Konzept nun mit einer richtigen Spielhandlung.

Unter dem harmlos klingenden Titel **Transport Tycoon** kommt dann auch eine Simulation daher, die sich nicht auf die Entwicklung einer Infrastruktur beschränkt, sondern dem Spieler auch drei Konkurrenten auf den Hals hetzt, die sich ebenfalls um Schienen,Straßen und Wasserwege sorgen. Das Spielfeld, aufgeteilt in ein Raster aus Planquadraten, bietet gleich zu Beginn ein Fülle von Städten, die alle ihr eigenes, also computergesteuertes Süppchen kochen, sich aber nicht um die Anbindung an Transportwege sorgen. Privatinitiative ist also gefragt, um die Gemeinden miteinander zu verbinden.

▲ *Leichte Menükost: Hier wird sogar über den Links- oder Rechtsverkehr entschieden*



◀ *Klein, aber fein: Findingham hat bereits eine edle Brücke*

Doch die Konkurrenz schläft nicht. Wer nicht aufpaßt und schnell nach den Sahnestückchen unter den Städten Ausschau hält, bei denen sich eventuell sogar der Bau eines Flughafens lohnt, wird vielleicht feststellen müssen, daß ein Mitbewerber für Transportwege sorgt. Dann bewegen sich, wie von Geisterhand gesteuert, Geländeformationen auf ein einheitliches Niveau, und es entstehen Highways, Brücken und Bahnhöfe. Noch ist unklar, wie der Wettbewerb zwischen den einzelnen Firmen organisiert wird, ob vielleicht ein Zeitlimit besteht oder ob bestimmte Aufgaben schnellstmöglich erfüllt werden müssen. Bislang "steht" der grobe Spielablauf mit der 3D-Vogelperspektive und der Rasteraufteilung des Geländes in Planquadrate. Gebaut wird mittels einer Iconleiste am oberen Bildschirmrand, die alle wichtigen Funktionen enthält. Ein Klick auf das Straßensymbol, und schon erscheint ein komplettes Menü für verschiedene Straßenwinkel nebst einem Bulldozer, der das Gelände vorweg begradigt.



▲ *Findingham, ein wenig später: Ein Flughafen sorgt für internationales Flair*

Das erinnert an bekannte Features aus Sim City – natürlich. Was Sim City aber nicht leistet: Statistiken über die Finanzentwicklung aller am Spiel beteiligten Unternehmen sowie diverse Aufstellungen über den vorhandenen Fuhrpark oder die Anzahl der transportierten Personen werden geboten. Selbst eine Bewertung der Fahrgäste wird mitgeliefert. Sind diese mit den vorhandenen Anbindungen zufrieden, oder ist ihnen der Flughafen oder der Zug schon zu voll? Wer's wissen will, schaut einfach in einer Übersicht nach.

Und noch etwas gab es bei Sim City nicht: einen Zweispielermodus. Beim Microprose-Spiel dagegen können mit Hilfe der seriellen Schnittstelle zwei Spieler auf zwei Rechnern gegeneinander antreten – eine reizvolle Option z.B. für Wohngemeinschaften, in denen sonst jeder allein vor einem Computer sitzt.

Man darf gespannt sein, wie sich dieses Spiel bis zu seiner Fertigstellung noch entwickeln wird. Grafik und Handhabung sind schon jetzt äußerst ansehnlich, sollen aber sogar noch verbessert werden. Und von den Inhalten her könnte TT ein richtiger Simulationshammer werden. In einem bis zwei Monaten heißt es dann: Bahn frei! Und wir sind natürlich bei der Jungfernfahrt dabei – versteht sich.

Fliegender Teppich

Daß Flugzeuge fliegen, ist hinlänglich bekannt. Daß nun aber auch Teppiche fliegen können, ist mir neu. Sind wir jetzt bei 1001 Nacht gelandet?

Das englische Label Bullfrog scheint bei Flugis neue Wege zu gehen. Mit **Magic Carpet** kommt das "schnellste" Flugexperiment, das mit Nonstop-Arcadeaction und Strategie gepaart ist und mit Original-Szenarien aufwartet. Die Kombination von exquisiter Grafik mit einer völlig neuen Steuerungstechnik (wir fliegen ja schließlich einen Teppich!) scheint die Spielewelt zu revolutionieren, wenn man den Aussagen der Hersteller glauben darf. "Quod erat demonstrandum", wie mein Mathelehrer schon sagte.

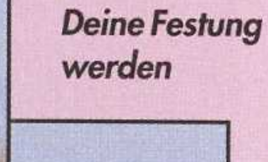
Zur Story: Eine riesige Naturkatastrophe hat die Welt in viele Inseln gespalten. Nun mußt Du mit sieben anderen Zauberern um die Herrschaft über diese neue Ordnung wetteifern. Dabei stören nicht nur die Zauberkünste Deiner Mitstreiter bei der Ausführung Deiner Pläne. Zahlreiche merkwürdige Kreaturen trachten danach, Dir einen Strich durch die Rechnung zu machen. Da Du bei Deinen Kämpfen gegen Unholde und Zauberer Energie verlierst, mußt Du Dich natürlich auf die Suche nach verstecktem Manna machen, das Dir zur absoluten Power verhilft. Damit Dein Manna nicht in fremde Hände fällt, rate ich Dir, eine Festung zu bauen, um es dort sicher zu lagern.

MAGIC CARPET

PC, geplant für: **Mac, 3DO**, Hersteller: **Bullfrog**, USA, Muster von: **Electronic Arts**.



▼ Seltsame Flugmaschinen



▲ Das könnte Deine Festung werden



▶ Feuerbälle auf der Jagd

Als großem Zauberer stehen Dir erwartungsgemäß zahlreiche mächtige Zaubersprüche zur Verfügung, die sogar die geographischen Verhältnisse eines Terrains zu Deinen Gunsten verändern können: So kannst Du beispielsweise Vulkane und Schluchten erzeugen, um Dich vor Deinen Rivalen zu schützen. Standardmäßig soll der Bullfrog-eigene Mehrspielermodus im Spiel implementiert sein, bei dem acht Spieler gleichzeitig am Spiel teilnehmen können. In Magic Carpet wurden realistische Flugbewegungen umgesetzt, auf umständliche und die Spieler erschlagende Kontrollen und Manuals hat man verzichtet. Angekündigt ist das Game für diesen Monat – ich denke, wir können Euch den Komplett-Test in der nächsten Ausgabe präsentieren. Bis dahin: "Flieger, grüß mir die Sonne"!

70 Tonnen Stahl

"Wow!" Dieser erste Kommentar zu ARMOURED FIST dürfte eigentlich alles sagen. Da kommt was auf uns zu!

Es rollen 70 Tonnen Stahl auf den Gegner zu, die wir mit Höchstgeschwindigkeit über ein Gefechtsfeld führen müssen. Wir befinden uns nämlich nicht in irgendeinem Ballerspielchen, sondern in der vermutlich realistischsten Panzersimulation, die es je für den PC gab. Man soll das Spiel ja nicht vor dem Ende loben, aber eine derart wirklichkeitsnahe Grafik habe ich in diesem Genre noch nicht gesehen. Im Originalspiel stehen der M1A2 Abrams, M3 Bardley IFV, T80 und BMP-Fahrzeuge zur Verfügung – Panzer der USA und der ehemaligen Sowjetunion also.

Die deutsche Version wird – so Softgold anläßlich der Präsentation des Spiels – aus bekannten Gründen etwas anders sein, denn im Original geht es doch ganz schön zur Sache. So stehen dem Spieler alle modernen Gefechtssysteme zur Verfügung, Helikopter- und Artillerieunterstützung. Das Kampfgeschehen kann man live aus dem Cockpit des jeweiligen Fahrzeugs oder vom strategischen Planungsbildschirm aus miterleben. Der besteht aus einer originalgetreuen Nachbildung des taktischen Bildschirms eines C2V-Kommandofahrzeugs. Hier verbringt der Spieler auch die meiste Zeit, denn selbstverständlich müssen die Einsätze sorgfältig geplant werden.

▼ "Feindfreies" Gebiet

ARMOURED FIST

PC, 129,95 DM, Hersteller: **Novalogic**, England, Muster von: **Softgold**.

Wer alle Missionen absolviert hat, kann dank Editor auch eigene kreieren. Ein erweitertes Voxel-Space-Grafiksystem und Multi-Channel-Sound sollen für Augen- und Ohrenschmaus sorgen. Wie eingangs gesagt, der erste Eindruck ist "wow". Schon beim Intro glaubte ich, in einem Kino zu sitzen und einen Film zu sehen. Das Spiel soll im Laufe dieses Monats in die Läden kommen und hat alle Chancen, einen dicken, fetten Hitstern abzuzocken – trotz aller möglichen moralischen Bedenken!



▲ Hubi greift an

Neu bei Sierra



▲ *Aces of the Deep*



▲ *Metaltech: EarthSiege*

Es lohnt sich eigentlich immer, bei Sierra um die Ecke zu linsen. Kürzlich gab Peter der Große mit gutem Grund höchstpersönlich die Order, mal wieder nachzuforschen, was in Sierras geheimen Hochsicherheitslabors derzeit ausgebrütet wird. Und was soll ich Euch sagen? Der Chef hatte wie immer recht. Was ein kurzer, aber gründlicher Besuch in fernen Landen aufgedeckt hat, läßt Sierra-Fans das Wasser im Mund zusammenlaufen.

Neues von Wilco & Co.

In Amiland ist alles ein bißchen größer, bunter, süßer und verrückter. Bestes Beispiel dafür sind Jungs (und Mädels) bei **Sierra**, die für immer neue Überraschungen gut sind.

Blechkolosse vor!

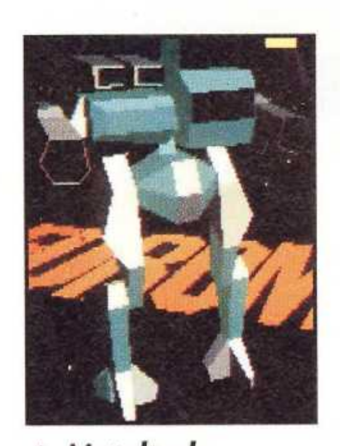
Als die ASM jetzt mal wieder im französischen Europahauptquartier von Sierra/Dynamix vorbeischaute, erwartete uns gleich ein richtig netter Hammer. Erinnert Ihr Euch noch an das Roboterprügelspiel **Metaltech: Battledrome**, das schon seit über einem Jahr in der Mache ist? Tja, jetzt ist es tatsächlich fast fertig und soll Euch ab Dezember samt Modemplay volle Blechbüchsenaction in der PC-Arena bescheren.

Aber der erste Teil in der neuen Metaltech-Saga ist es trotzdem bei weitem nicht. Oh, nein. Einen Monat zuvor kommt **Metaltech: EarthSiege** angetobt (die CD-Version einen Monat später), bei dem Ihr Euch im Inneren einer futuristischen Kampfmaschine mit fiesen außerirdischen Invasoren herumschlagen und -lasern dürft.

Der Grund für diese Verschiebung? Battledrome war so lange in der Entwicklung, daß seine Technik ganz einfach überholt war. 'EarthSiege', der eigentliche zweite Teil, erwies sich als so viel besser, daß Entwickler Dynamix ihn rigoros zum ersten Teil ernannte und Battledrome als Teil zwei eine Generalüberholung mit der neuen EarthSiege-Engine verschrieb. Feiner Ringelreihen, was? Aber für uns Spieler nur von Vorteil.



▲ *Space Quest 6*

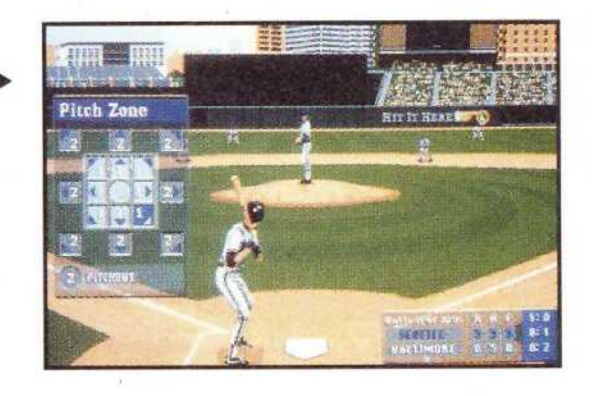


▲ *Metaltech: Battledrome*

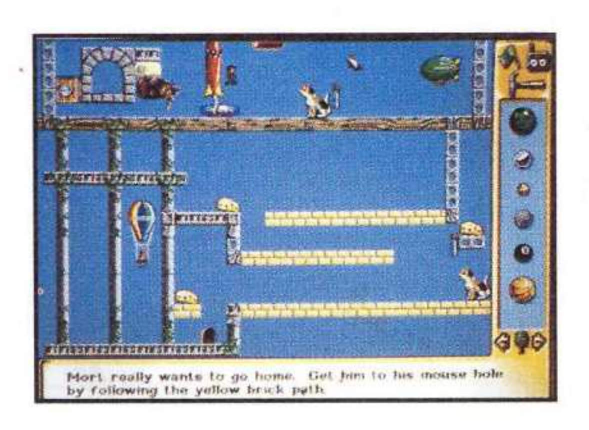
Einstein plemplem

Im Vorteil ist auch, wer sich schon mal die Haare bei der unglaublichen Maschine ausgerauft hat. Dann hat er nämlich schon Übung, wenn bald **The Incredible Machine 2** die letzten überlebenden Physiker in den Wahnsinn treibt. 150 neue Puzzles und 33 neue Teile warten dann auch darauf, im Solomodus oder – neu! – in direktem Spiel Mann gegen Mann Eure Fähigkeit, physikalische Gesetze mit viel Phantasie zu vermischen, bis an die Grenze des Witzes zu treiben.

Front Page Sports: Baseball ▶







◀ *Incredible Machine 2*

Die grauen Wölfe

Wer's etwas ernster mag, kann sich ab Januar auf Disk und CD als U-Boot-Captain ein paar Orden verdienen. **Aces of the Deep** bietet Euch sieben verschiedene Bootstypen, die Ihr für sehr unterschiedliche Missionen einsetzen könnt. Echte U-Boot-Asse des zweiten Weltkriegs fahren mit Euch, wenn Ihr so historische Ereignisse wie "Die Nacht der langen Messer" mal auf Eure Art erlebt.

Grafisch sah das Ganze schon jetzt sehr gut aus, für abwechslungsreiches Gameplay dürfte ebenfalls gesorgt sein.

Der Ball ist rund

Nein, Fußball ist hier nicht gemeint, obwohl das Game dieselbe Engine wie 'Front Page Sports: Football' benutzt. Die Actionszenen von **Front Page Sports: Baseball** sahen begnadet aus, Statistikfans werden in Freudengeheul ausbrechen. In Amerika wird's ab September sicherlich ein Hit, bei uns allerdings... – Ach ja, eine neue Football-Version wird es nächstes Jahr auf Disk und CD ebenfalls geben. **Footballpro '95** wird das Teil sinnigerweise heißen. Braucht das hier wer?

Raumpflegerschicksale

Genug gemotzt. Das Beste habe ich mir natürlich bis zum Schluß aufgehoben. Einen dicken Tusch bitte, Maestro: Im Februar nächsten Jahres geht Roger Wilco, Putzmann der Nation, disk- und CD-mäßig in die sechste Runde. **Space Quest 6: In Space, No One Can Hear You Clean** (Arbeitstitel) sollte eigentlich "Where in Corpsman Santiago is Roger Wilco" heißen, aber da hatten wohl ein paar Brüder was dagegen. Trotzdem war die Idee gut, denn Ihr begleitet Roger (inzwischen zum Hausmeister degradiert) nach einem versuchten Kidnapping durch den sehr attraktiven Körper einer kriegerischen Dame. Heiße SVGA-Grafiken von Zwölffingerdarm, Bauchspeicheldrüse, Herz oder Hirn sorgen für optischen Genuß, die vielen Parodien auf Filme aller Art für kräftiges Training der Lachmuskulatur. Von Terminator über Alien bis zu Star Wars und - Trek wird alles gnadenlos auf die Schippe genommen – Roger zeigt sich in Hochform.

Jetzt wißt Ihr ja, wofür Ihr Euer Sparschwein füttert, zumindest auf der Disk-Seite. Mehr über CD-News aus dem Hause Sierra/Dynamix demnächst in diesem Kino.



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

–Work in Progress–

Super NES, Mega Drive, Mega CD, Hersteller: **Activision**, England, Muster von: **Hersteller**.

Die Älteren unter Euch erinnern sich bestimmt noch an die sagenhafte Spielekonsole Atari 2600 – den Bahnbrecher für Automatenspiele am heimischen Fernseher. Eines der ganz großen Highlights war anno '82 das Ur-Jump'n'Run PITFALL! Jetzt kommt die Neuauflage.

Klassiker in Neuauflage

Vor ziemlich genau zwölf Jahren kam bei Activision der Rubel richtig ins Rollen. Zu einer Zeit, als jeder PC noch eine langweilige Rechenmaschine war, kam für die Atari-2600-Spielekonsole ein Jump'n'Run-Adventure heraus, das so manchem Kid und vielen Vätern (die hätten das natürlich nie zugegeben!) den Schlaf raubte.

Mit gerade mal 8 KB Speicher kreierte David Crane eine Art Erstauflage von Indiana Jones namens **Pitfall** (ob das Spielberg wohl auf eine Idee brachte?). Mutig mußte der Spieler an Lianen hüpfen, über Holzklötze springen, Krokodilen ausweichen und über Leitern klettern. Das Erstaunliche aber war: Schon damals gab es zwei Wege zum Ziel, was ja auch heute noch nicht unbedingt Standard ist.

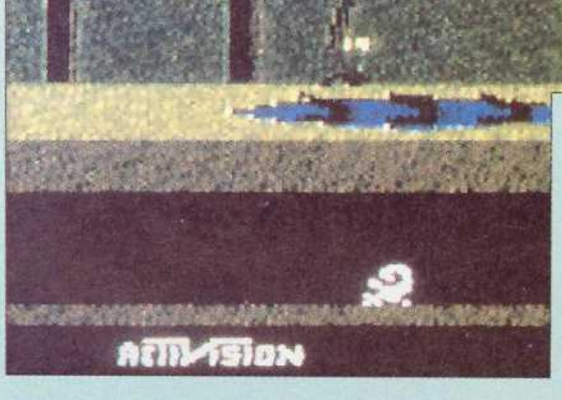
Nur ein Jahr später designte David Crane "Pitfall II: Lost Caverns". Diesmal mußte Held Harry Goldbarren einsammeln und sich mit brutalen Fröschen, Fledermäusen und Skorpionen herumschlagen. Neu war vor allem ein Unterwasserlevel, in dem sich Harry besonders vor Zitteraalen in acht nehmen mußte.

"Super Pitfall" im Jahre 1987 nutzte dann bereits die Technik des NES. Die Grafiken wurden umfangreicher, Harry war nicht mehr einfach nur ein Strichmännchen. Er bekam eine Pistole in die Hand und konnte Boni für Lebensenergie einsammeln. "Super Pitfall" war auf jeden Fall das Vorbild für gut 100 andere Jump'n'Runs. Und sogar in vielen aktuellen Konsolenspielen der 90er kann man das Game wiedererkennen.

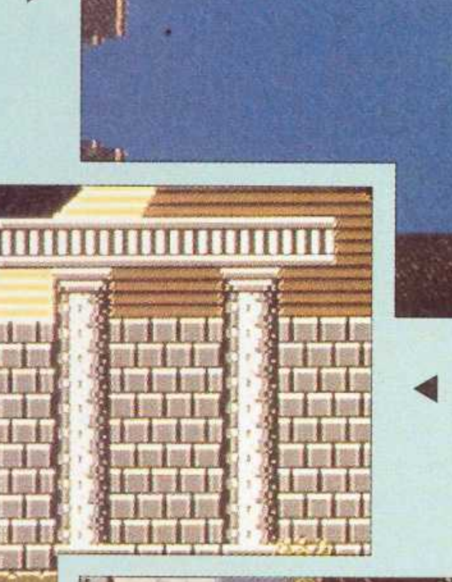
Jetzt schreiben wir 1994, und Pitfall geht in die vierte Runde. Mit **The Mayan Adventure** für das Super NES, Mega Drive und Mega CD steht ein Quantensprung im Spieldesign bevor. 16-Bit-Technik erlaubt eben ein paar mehr Details als damals auf dem Atari 2600. Demnächst kann der Spieler mit Harry Junior durch 14 Levels hüpfen, klettern und rennen, sich gegen wüste Gegner durchsetzen, um letztendlich seinen Vater zu retten. Als kleinen historischen Gag gibt es ein verstecktes Level, das dem ersten Pitfall nachempfunden wurde und mit dessen völlig überalterter Grafik für einen Hauch von Nostalgie sorgt.



◄ *Pitfall war 1982 der Renner für die Atari-2600-Spielekonsole*



Der Erfolg wurde weidlich ausgenutzt. Nur ein Jahr nach dem Erstling kam "Pitfall 2" ►





◄ *Mit der 8-Bit-Technik des NES bekam Harry in "Super Pitfall" endlich Gesichtszüge und eine Pistole*



Zu Weihnachten kommt "Pitfall: The Mayan Adventure" für die Liga der 16-Bitter

Ungebetene Gäste

Von Raven Software, den "Shadowcaster"-Entwicklern, kommt CYCLONES – ein 3D-Action-Shooter in allerbester *Wumm*-Tradition.

"Himmel noch mal, nicht schon wieder...", war meine erste Reaktion auf **Cyclones**. "Gibt es nicht schon genug *Wumm*-Klone auf dem Markt?" Augenscheinlich nicht, denn dem, der sich auf der CES umsah, strahlten dort von jedem Bildschirm wilde, verwegene Gestalten entgegen, die, mit Panzerfaust oder Flammenwerfer bewaffnet, irgendein verschrecktes Monster durch ein Labyrinth hetzten. Merit Software wirft *The Fortress of Dr. Radiaki* ins Rennen, Gametek offeriert *Corridor 7*, sogar LucasArts gibt in *Dark Forces* den Todesstern zur Monsterjagd frei. Nicht zu vergessen id's zweiter Streich: *Hell on Earth*!

Im Dungeon nichts Neues?

Auf den ersten Blick bietet Cyclones auch tatsächlich nichts Neues. Man

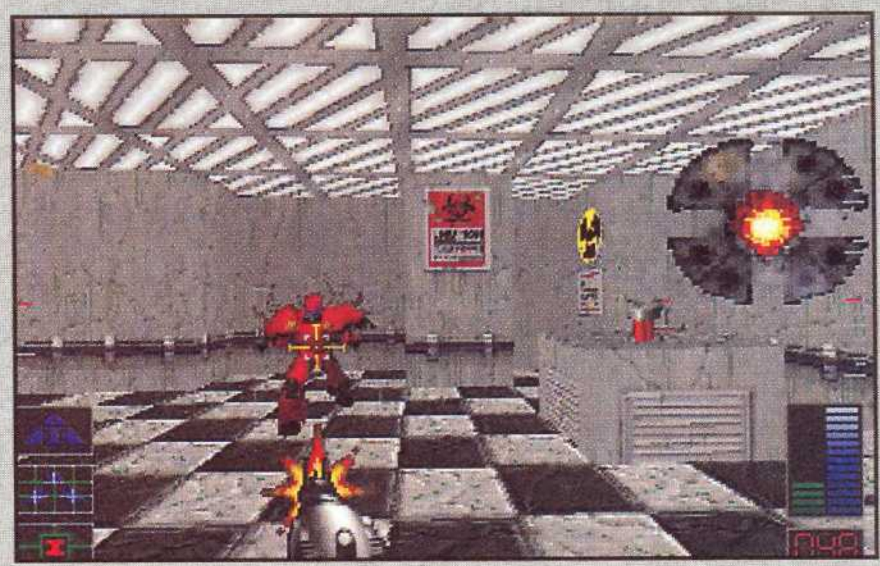
CYCLONES
PC, Hersteller: **Raven Software**, USA, Muster von: **Hersteller**.

spielt aus der First-Person-Perspektive, und das Ziel besteht darin, 24 Level möglichst unbeschadet zu überstehen und so viele Gegner wie möglich zu Vollinvaliden zu machen. So weit, so gut. Vielleicht gibt's ja eine originelle Story?



▲ Der Verband der Haustierzüchter empfiehlt: notschlachten!

ASM, Redaktionskonferenz, morgens um 9 Uhr ▼



Nein, das ist nicht Eiskunstlauf für Paare... ▼



Also: Der Spieler übernimmt die Rolle eines High-Tech-Söldners, der sich zur Kommandozentrale einer außerirdischen Rasse vorkämpfen muß, die er dann zerstören soll. Wie einfallsreich! Kein Wunder, daß die Softwareindustrie verzweifelt nach guten Schreibern sucht.

O.K., dann wenden wir uns mal dem Spiel selbst zu. Überraschung! Zuerst fällt auf, daß Cyclones den gesamten Bildschirm nutzt, ohne dabei den Kriechgang einlegen zu müssen. Selbst in Szenen, die mit Monstern vollgepackt sind, bleibt das Spiel erstaunlich flüssig. Auf der rechten Seite finden wir die zur Verfügung stehenden Waffen, links drei Kontroll-Icons, darunter eine sehr gute Automap-Funktion, die dem Spieler erlaubt, Wände und Decken zu entfernen, um sich ein besseres Bild seines Standorts zu verschaffen. Sehr gut durchdacht!

Ein Spiel in Massakro-Color

Ebenfalls auf der rechten Seite befindet sich ein Fadenkreuz, mit dem so gut wie jede Spielfunktion gesteuert werden kann. Dieses Feature dient sowohl zum Anvisieren der Gegner als auch zur Manipulation aller Objekte. Form, Farbe und Größe des Fadenkreuzes verändern sich, abhängig von seiner aktuellen Funktion. Befindet sich ein manipulierbares Objekt in der Nähe, wechselt die Farbe zu blau; falls man das Objekt aufnehmen kann, erstrahlt das Kreuz in geschmackvollem Grün.

Nähert sich hingegen ein Gegner, leuchtet warnendes Rot. Eine äußerst elegante und benutzerfreundliche Lösung, von der sich andere eine Scheibe abschießen können!

Die 3D-Welt von Cyclones unterscheidet sich von anderen dahingehend, daß die einzelnen Levels über mehrere Spielebenen verfügen. Der Spieler kann von einer Ebene in die andere "springen" oder via Jetpack nach oben oder unten fliegen. Im Gegensatz zu anderen Spielen dieser Art ist es möglich, sich unter Vorsprüngen oder Brücken zu ducken oder auf höhergelegene Ebenen zu springen, und somit einen Vorteil gegenüber dem Gegner zu erzielen.

Das benutzerfreundliche Interface ist ein echter Schritt vorwärts. Es hat den Anschein, als sei es Raven Software mit Cyclones gelungen, einen neuen Standard für dieses Genre zu schaffen. Bleibt natürlich die Frage, welches Game den Vogel...äh...abschießt: Hell on Earth, Dark Forces oder Dr. Radiaki...– oder...



Wenn Du ASM abonnierst, sparst Du einen Batzen Geld!

Wenn Du ASM abonnierst, bist Du up to date – schneller als Deine Freunde.

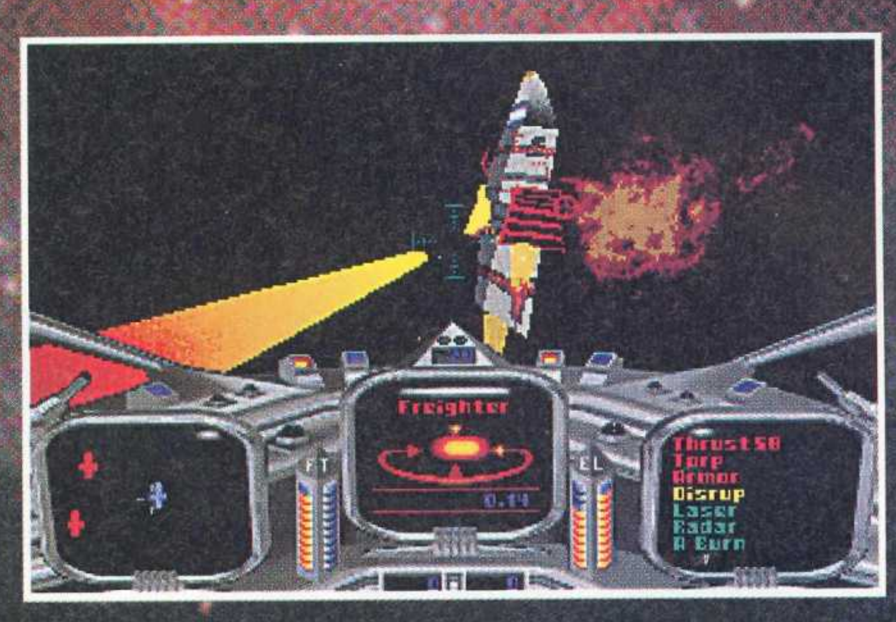
Wenn Du ASM abonnierst, verpaßt Du mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhältst somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

STAR CRUSADER

PC (386DX40, 1 MB EMS, unterst. SoundBlaster (Pro), PAS, Covox, Joystick, Thrustmaster), **120 DM**, Hersteller: **Take 2/Gametek**, England, Muster von: **Hersteller**.

STERNE ZU STAUB

Wer als Flügel-Commander oder Krieg-der-Sterne-Rebell mal die Seite wechseln oder mehr Missionen haben möchte, mußte bislang gleich mehrere Spiele kaufen. Von Gametek aber kommt ein Sci-Fi-Flugi, der alles auf einmal bietet.



▲ *Auf ins Gefecht: Der feindliche Frachter ist leichte Beute*



◄ *Schick: Der Simulator ist ein richtiges "Mission Construction Set"*

Ein Stoff, aus dem die Helden sind: In einer neu entdeckten Region der Galaxis, dem Ascoloni Rift, stößt das Imperium der Gorenes auf unerwartet viel Widerstand. Die Gorenes begegnen einer Allianz fremder Rassen, die sich mit aller Macht gegen die übliche "Befreiung" wehrt. Roman Alexandria, ein junger Gorene-Pilot, bekommt als einer der ersten die verschärfte Lage zu spüren. Von einer gesicherten Basis aus fliegt er seine Missionen gegen die Allianz; Star Crusade, der "Sternen-Kreuzzug", beginnt.

Erfahrene Weltraum-Action-Helden wissen, was das heißt: Es darf geballert werden! Doch vor seinem ersten Einsatz sollte der greenhornige Pilot zunächst den Simulator aufsuchen. Dort kann er sich eine fiktive Mission zusammenstricken. Und das geht wirklich komfortabel: Per Menü lassen sich Anzahl und Art der feindlichen und eigenen (!) Schiffe bestimmen. Außerdem sorgt die Einstellung der künstlichen Intelligenz der Gegner dafür, daß schon im Simulator die Post abgeht. Im Grunde ist der Simulator also nichts anderes als ein toll aufgemachtes "Mission-Construction-Set".

Doch auch die eingebauten Missionen können sich sehen lassen: So geht jedem einzelnen Einsatz eine ausführliche Besprechung voran, die sogar als Zusammenfassung eingeblendet werden kann. Die Infos sind wichtig für die Zusammenstellung,



Zurück zur Basis: Die Mission ist beendet ►

ASM HIT



▲ *Geschafft: Die erste Auszeichnung für einen toll geflogenen Einsatz*

denn vor dem Abflug muß noch die Schiffsart und die Anzahl der Wingmen (wenn vorhanden) bestimmt werden. Einmalig ist wohl die Verteilung sogenannter "Secondary Missions": Diese werden nicht selbst geflogen, sondern für andere Piloten zusammengestellt. Auch von ihrem Erfolg hängt ab, wie sich die Machtverhältnisse im Ascoloni Rift verändern! Doch zunächst muß der junge Roman seine ersten Lorbeeren verdienen, muß in der ersten Campaign Feindgeschwader zerstören, Basen vernichten oder einen Transport begleiten. Das Programm überwacht die Fortschritte und belobigt Erfolge mit Medaillen und Beförderungen. In grafischen Zwischensequenzen erfährt man so, ob der eigene General zufrieden ist oder nicht. Und wer sich seine ersten Sporen und damit neue Abzeichen verdient hat, darf vielleicht später als Commander neue Piloten ausbilden und auch über sekundäre Missionen bestimmen.

Star Crusader geht damit weit über das hinaus, was bisherige Weltraum-Schlachten bieten konnten. Denn neben den opulenten 104 Missionen, sieben Waffensystemen, fünf Alien-Rassen und 13 Schiffstypen sorgen die feinen Strategiefeatures und verschiedene Charaktere für einen sehr variablen Spielablauf.

Es muß eben nicht jede Mission bestanden werden, und auch die Wingmen verhalten sich (je nach Charakter) völlig unterschiedlich. Selbst auf Schwarzweiß-Malerei wurde verzichtet: Keine der beiden Parteien wird glorifiziert, und wer Lust darauf hat, kann auf die Gegenseite überlaufen.

Nur grafisch fällt **Star Crusader** leicht gegenüber der Konkurrenz ab, ist aber dank der tollen Kameraperspektiven und der super ausgearbeiteten Schiffssteuerung (samt definierbaren Reparaturmodi im Kampf) immer spannend und ewig motivierend.

Ein Tip zum Schluß: Der Traktorstrahl kann nicht nur Feindschiffe abschleppen. Hat man ihn einmal erfolgreich angewendet, ist das Feindschiff auch eine wunderschöne Zielscheibe...

ASM Urteil: 10 GUT

Grafik:	8
Sound:	10
Ablauf:	10
Dauerspaß:	11
Steuerung:	10

Bunt, spannend, komplex, technisch filigran: Kein anderes Weltraumspiel bietet so viel Abwechslung wie Star Crusader!

Marlowe Brutal

THE HIDDEN BELOW

PC-CD-ROM, 79 DM, Hersteller: **Soft Enterprises**, 34630 Gilserberg, Muster von: **Kingsoft**, 52070 Aachen

Und wieder einmal hat sich jemand des Spielprinzips von *WUMM* angenommen. Diesen Monat will uns eine deutsche Firma mit ihrer Interpretation des Allein-gegen-alle-Spektakels begeistern. In Hinblick auf den jugendgefährdenden Charakter dieser Games hat man bei "The Hidden Below" von Soft Enterprises allerdings ein paar Vorsichtsmaßnahmen ergriffen.





Es sollte ein ganz gewöhnlicher Routinejob werden. Der Held des Games ist Detektiv und wird von einer Rasenmäherfirma beauftragt, einem Fall von Industriespionage nachzugehen. Die zu observierende Fabrikanlage liegt ein wenig ab vom Schuß, und durch ein Reifenpanne und ein ziemliches Unwetter verfranst sich der Held so gewaltig, daß er in der falschen Fabrik landet.

Hier werden keine Rasenmäher produziert, sondern Zombies und Monster. Von einem schwerverwundeten Mann erfährt der Detektiv, daß eine fremde Macht die Kontrolle über die Fabrik übernommen hat und, mittels eines geheimnisvollen Generators, demnächst eine großangelegte Vernichtung der Menschheit plant. Es ist Detektiv-Ehre, daß man dagegen sofort sein Veto einlegt und sich mit der stubsnasigen 45er in der Hand aufmacht, um den verantwortlichen großen Unbekannten zur Rede zu stellen. Dazu führt der Weg erst mal durch alle Hallen und Geheimgänge des Fabrikkomplexes. Diese sind natürlich vollgestopft mit Gegnern in allen Größen und Gefährlichkeitsgraden.

Zwischendurch findet man die üblichen Anti-Monster-Tools wie Flammenwerfer, Chaingun, Schrotgewehr, frische Muni, Medpacks usw... Ein besonderer Gag sind die Computerterminals, mit denen sich das Kameraüberwachungssystem der Fabrik anzapfen läßt. Die Kameras liefern ein Schwarzweiß-Bild von diversen Räumen und ermöglichen so eine gewisse taktische Planung, bevor man eine Tür öffnet.

Das Game wird auf CD-ROM ausgeliefert und bietet einige Zwischenanimationen. Ansonsten ist das Spielprinzip bekannt. Man rennt durch die allgemein bekannten Texture-Mapped-Real-Time-3D-Labyrinthe und ballert auf alles, was sich bewegt. Die Grafiken, die Ausleuchtung, die Monster und vor allem die Geschwindigkeit hängen dem Vorbild weit hinterher. Bei entsprechender Rechnerleistung läßt sich auch ein HiRes-Modus einstellen, was dem Ganzen einen realistischeren Touch gibt, die Geschwindigkeit allerdings noch weiter runterdrückt. Als Neuerung wurde eingeführt, daß man noch oben und unten blicken kann und ein Online-Kartenzeichner in einem Bildschirmfenster eingeblendet wird, wenn man das entsprechende Icon einsammelt. Wenn die Sicht knapp wird, kann man auf verschiedene Optiken wie Nachtsichtgerät oder Infrarotscanner umschalten, aber auch das ist bereits von



anderen Spielen her bekannt. Um sich der drohenden Unbill einer Indizierung zu entziehen, wird THB in einer entschärften Version ausgeliefert. Die Monster sterben einen recht friedlichen Tod, und Blut fließt auch keins. Über den Hersteller kann jedoch gegen Altersnachweis eine Upgrade-Diskette bezogen werden, die einen versteckten Brutalo-Mode einschaltet.

Bei unserem Testmuster war dieses Update nicht dabei, und deshalb können und wollen wir auch kein weiteres Wort darüber verlieren.

Nur dies: *Es gibt keinen Bloodmode, den 5jährige mit einer Tastenkombination anschalten können. Ruft deswegen also auch nicht im Verlag an!*

Alles in allem ist **The Hidden Below** ein schwacher Versuch, auf ein Kultspiel aufzusetzen. Die Idee mit dem "Bloodmode" gegen Altersnachweis ist zwar ganz nett, aber wozu man so was eigentlich braucht, ist mir irgendwie unverständlich. Die Leute, die sich das Upgrade bestellen können, sollten eigentlich schon zu alt für THB sein.



AUF EINEN BLICK

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	1990 – Die 1993 Edition (AM)	02/94	31	Management-Sim.
	1990 (PC)	08/94	114	Replay
	Abenteuer Europa (PC)	07/94	51	Adventure
	Aces over Europe (PC)	02/94	54	Ballerspiel/Flugsim.
C	Across the Rhine (PC)	05/94	126	Fahrsimulation
	Aegis – Guardian of the Fleet (PC-CD)	08/94	86	Fahrsimulation
	Aero the Acrobat (SNES)	03/94	53	Jump'n'Run
	Aero the Acrobat(MD)	09/94	125	Replay
C	Akrobats (A1200)	10/94	85	Denk- und Knobelspiel
	Al Quadim(PC)	09/94	25	Adventure
*	Aladdin (MD)	01/94	98	Jump'n'Run
*	Aladdin (SNES)	02/94	14	Jump'n'Run
*	Aladdin (GG)	08/94	115	Replay
	Aladdin and the... (PC-CD)	05/94	95	Lernspiel
C	Aliens vs. Predator (Jag)	08/94	123	Reaktionsspiel
C	Alone in the Dark 2 (PC)	02/94	110	Adventure
	Alone in the Dark 2 (PC)	04/94	30	Adventure
*	Ambermoon (PC)	02/94	56	Rollenspiel
	Anstoß (A500)	01/94	87	Management-Sim.
	Anstoß (PC)	02/94	116	Replay
	Anstoß (A1200)	03/94	126	Replay
	Anstoß – World Cup Edition (PC-CD)	08/94	88	Sport
C	Arcade Pool (PC)	05/94	125	Sport
	Arena – The Elder Scrolls (PC)	06/94	28	Rollenspiel
	Arielle, die Meerjungfrau (GB)	08/94	113	Replay
	Armaeth – The Lost Kingdom (PC)	03/94	34	Adventure
	Asterix and Son (PC-CD)	04/94	87	Lernspiel
	Asterix and the Great... (MD)	03/94	27	Jump'n'Run
	Aufschwung Ost (PC)	01/94	92	Management-Sim.
	Award Winners Gold Edit. (AM)	05/94	51	Compilation
	B-Wing (PC)	02/94	55	Baller- und Prügelspiel
	Backstage (PC)	04/94	53	Adventure
	Banshee (A1200)	09/94	33	Baller- und Prügelspiel
	Batman Animated Series (GB)	02/94	33	Jump'n'Run
*	Battle Isle 2 Scenery CD (PC-CD)	10/94	43	Strategie
*	Battle Isle II (PC)	04/94	22	Strategie
	Battletoads (GG)	08/94	115	Replay
	Beastlord (AM)	01/94	65	Jump'n'Run
*	Beneath a Steel Sky (PC)	04/94	28	Adventure
	Beneath a Steel Sky (AM)	07/94	119	Replay
C	Benefactor (AM)	06/94	125	Jump'n'Run
	Betrayal at Krondor(PC-CD)	10/94	43	Rollenspiel
	Bifi 2 – Action in Hollywood(PC)	09/94	35	Adventure
C	Bioforge (PC)	08/94	124	Adventure
	Blades of Vengeance (MD)	01/94	91	Rollenspiel
	Blake Stone (PC)	03/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Bloodnet (PC)	02/94	28	Rollenspiel
	Bloodstone (PC)	01/94	35	Rollenspiel
	Bob's Bad Day (AM)	02/94	37	Reaktionsspiel
	Breakline (PC)	06/94	29	Reaktionsspiel
	Brian the Lion (A1200)	06/94	30	Jump'n'Run
	Bubba'n'Stix (AM)	05/94	22	Jump'n'Run
	Bugs Bunny Rabbit Rampage(SNES)	10/94	26	Jump'n'Run
	Build & Race B. Racers (PC-CD)	02/94	97	Fahrsimulation
C	Bundesliga Manager Hattrick (AM)	06/94	128	Management-Sim.
*	Bundesliga Manager Hattrick (A1200)	08/94	32	Management-Sim.
	Burning Steel (PC-CD)	08/94	88	Fahrsimulation
	Burning Steel II (PC)	06/94	34	Strategie
	C.I.T.Y. 2000 (PC-CD)	04/94	90	Adventure
	Caesars World of Boxing (CDI)	09/94	58	Strategie
	Cannon Fodder (AM)	03/94	62	Reaktionsspiel
	Cardiaxx (AM)	01/94	65	Baller- und Prügelspiel
C	Caribbean Disaster (PC)	08/94	119	Strategie
	Castle Quest (GB)	03/94	59	Strategie
	CDV Win Power Vol. 1 (PC-CD)	06/94	88	Lernspiel
	Chessmaster 3000 (Mac)	10/94	77	Replay
C	Christoph Kolumbus (PC)	02/94	113	Management-Sim.
	Christoph Kolumbus (AM)	04/94	48	Management-Sim.-
C	Colonization(PC)	10/94	84	Management-Sim.
	Comanche: Over the Edge (PC)	04/94	57	Flugsimulation
	Combat Cars(MD)	10/94	23	Reaktionsspiel
	Companions of Xanth (PC)	03/94	30	Adventure
	Conspiracy (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C	Corridor 7 (PC)	06/94	126	Baller- und Prügelspiel
	Corridor 7 (PC)	07/94	32	Baller- und Prügelspiel
C	Cosmic Spacehead (MD)	01/94	132	Jump'n'Run
	Cosmic Spacehead (MD)	03/94	53	Jump'n'Run
	Crazy Crack (PC)	03/94	119	Reaktionsspiel
	Crazy Sports Football (AM)	01/94	61	Sport
	Critical Path (PC-CD)	04/94	94	Adventure
	Cybermorph (Jag)	04/94	56	Baller- und Prügelspiel
	Cyberpunks (AM)	02/94	62	Baller- und Prügelspiel
	Cyberrace (PC)	03/94	32	Baller- und Prügelspiel
C	Cyberwar (PC-CD)	08/94	87	Reaktionsspiel
	D/Generation (PC)	06/94	119	Replay
	Daemonsgate (PC)	05/94	54	Rollenspiel
	Daemonsgate Vol 1 (PC)	07/94	87	Rollenspiel
	Das Dschungelbuch (GG, MS)	03/94	20	Jump'n'Run
	Das Schwarze Auge (PC-CD)	05/94	91	Adventure
	Das Telekommando kehrt z. (PC)	02/94	143	Adventure
*	Day of the Tentacle (PC-CD)	05/94	90	Adventure
*	Death or Glory (AM)	07/94	21	Strategie
	Deep Core (AM)	01/94	58	Jump'n'Run
C	Demolition Man (3DO)	03/94	22	Baller- und Prügelspiel
C	Dennis (PC)	01/94	22	Jump'n'Run
*	Der Clou (A1200)	05/94	26	Strategie-Adventure
*	Der Clou(PC)	09/94	123	Replay
*	Der Planer (PC)	04/94	26	Management-Sim.
	Der Planer Extra (PC)	06/94	33	Management-Sim.
	Der Schatz im Silbersee (PC)	02/94	18	Adventure
	Der Trainer (AM)	07/94	30	Sport
*	Der Trainer(PC)	09/94	123	Replay
	Die goldene Mähne des Samson (PC)	07/94	26	Adventure
C	Die Höhlenwelt (PC)	02/94	112	Adventure
	Die Schlümpfe (GB)	10/94	26	Jump'n'Run
*	Die Siedler (AM)	01/94	66	Management-Sim.
*	Die Siedler (PC)	07/94	117	Replay
	Die verhexte Stadt (PC)	07/94	55	Lernspiel
	Diggers (PC-CD)	08/94	89	Management-Sim.
	Digital Love (PC-CD)	06/94	57	Lernspiel
	Dimo's Quest (PC)	03/94	63	Jump'n'Run
	Discoveries of the Deep (PC)	01/94	88	Fahr- und Flugsim.
	Disposable Hero (AM)	03/94	33	Baller- und Prügelspiel
	Doofus (AM)	03/94	59	Jump'n'Run
	Doofus (PC)	07/94	118	Replay
	Dr. Robotniks M.B. Machine (MD)	07/94	52	Reaktionsspiel
	Dracula (PC)	01/94	24	Adventure
*	Dragon's Revenge (MD)	05/94	23	Automaten-Simulation
	Dragonsphere (PC)	03/94	64	Adventure
	Dragonsphere (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C	DSA – Sternenschweif (PC)	07/94	129	Rollenspiel
*	DSA – Sternenschweif (PC)	08/94	16	Rollenspiel
	Duke Nukem II (PC)	03/94	118	Baller- und Prügelspiel
C	Durch die Wüste (PC)	06/94	123	Adventure
	Eagle Eye Myteries (PC)	08/94	54	Adventure
	Ecco the Dolphin (MS)	09/94	125	Replay
	Elfmania(AM)	09/94	26	Baller- und Prügelspiel
*	Elite II (PC)	01/94	95	Strategie
	Empire Deluxe (PC)	06/94	27	Strategie
	Entdeckungen der Welt (PC)	07/94	54	Lernspiel
	Entity (PC)	03/94	101	Jump'n'Run
	Epic Pinball (PC)	02/94	65	Automaten-Simulation
	Equinox (SNES)	08/94	38	Adventure
	Erben der Erde(PC)	10/94	12	Adventure
	Eternal Champions (MD)	08/94	38	Baller- und Prügelspiel
	Evolution Dino-Dudes (Jag)	08/94	114	Replay
	Eye of the Storm (A2000/4000)	07/94	28	Strategie
	F-1 (GG)	04/94	113	Replay
	F-117 A Stealth Fighter (AM)	01/94	129	Replay
C	F-14 Fleet Defender (PC)	05/94	125	Flugsimulation
	F-14 Fleet Defender (PC)	06/94	26	Baller- und Prügelspiel
	F-15 Strike Eagle II (MD)	02/94	119	Replay
	F-15 Strike Eagle III (PC-CD)	01/94	111	Fahr- und Flugsim.
	Fatman (AM)	01/94	28	Jump'n'Run
	Fatman (A1200)	03/94	126	Replay
	Felix the Cat (GB)	03/94	37	Jump'n'Run
	Fields of Glory (A1200)	10/94	78	Replay
*	FIFA International Soccer (MD)	03/94	55	Sport-Simulation
	Fire & Ice (AM)	03/94	33	Jump'n'Run
	Flying Fingers (PC)	08/94	58	Lernspiel
	Gabriel Knight (PC)	03/94	36	Adventure
*	Gauntlet 4 (MD)	03/94	29	Baller- und Prügelspiel
	Genesia (AM)	01/94	85	Management-Sim.
C	Genesis (AM)	04/94	121	Adventure
*	Goblins 3 (PC)	01/94	30	Adventure
*	Gods (MD)	07/94	118	Replay
	Goof Troop (SNES)	04/94	55	Jump'n'Run
	Halloween Harry (PC)	04/94	58	Jump'n'Run
	Hanse – Die Expedition(PC)	10/94	22	Management-Sim.
	Hardcase # 1 (PC-CD)	08/94	89	Management-Sim.
C	Hattrick! (PC)	08/94	121	Sport
	Haunting – St. Polterguy (MD)	02/94	36	Jump'n'Run
C	Heimdall 2 (AM)	04/94	120	Rollenspiel
	Heimdall 2(AM)	09/94	24	Rollenspiel
	Heimdall 2 (A1200)	10/94	78	Replay
C	Hell (PC)	10/94	87	Baller- und Prügelspiel
	Hell Cab (PC)	03/94	99	Adventure
	Hero Quest II (AM)	05/94	52	Rollenspiel
	Hired Guns (AM)	03/94	52	Rollenspiel
	Hocus Pocus(PC)	09/94	91	Jump'n'Run
C	Hokum KA-50(PC)	10/94	86	Flugsimulation
	Hyper V-Ball (SNES)	08/94	52	Baller- und Prügelspiel
	Hyperdunk (MD)	07/94	28	Sport
	Hyperion (AM)	05/94	30	Reaktionsspiel
	In Extremis (PC)	05/94	57	Baller- und Prügelspiel
	Inca II – Wiracocha (PC-CD)	02/94	92	Adventure
*	Incredible Toons (PC)	02/94	26	Denk- und Knobelspiel
	Indianapolis Motor Speedw. Exp. Pack(PC)	09/94	27	Sport/Fahrsimulation
*	Indy Car Racing (PC)	03/94	16	Sport/Rennsimulation
	Indycar Circuits Exp. Pack(PC)	09/94	27	Sport/Fahrsimulation
C	Inherit The Earth (PC)	08/94	123	Denk- und Knobelspiel
	Innisbrook/Peeble Beach (PC)	03/94	61	Sport-Simulation
*	Innocent Until Caught (PC)	01/94	36	Adventure
	Inspector Zebok – Das Erbe(PC)	09/94	55	Adventure
	Iron Angel(PC-CD)	10/94	44	Flugsimulation
	Iron Helix (PC-CD)	01/94	108	Adventure
	Ishar 3(PC)	10/94	20	Rollenspiel
C	Ishar III (PC)	06/94	123	Rollenspiel
C	Jagged Alliance (PC)	01/94	133	Strategie
	James Pond 3 (MD)	04/94	112	Replay
*	James Pond 3 (A1200)	09/94	124	Replay
	Jim Power (PC)	04/94	34	Baller- und Prügelspiel
*	Jim Power (SNES)	04/94	111	Replay
	John Madden Football (3DO)	08/94	92	Sport
*	Journeyman Project (PC)	03/94	98	Adventure
	Jurassic Park (A500/A1200)	03/94	127	Replay
	Jurassic Park Interactive (3DO)	08/94	92	Baller- und Prügelspiel
	K240(AM)	09/94	28	Strategie
	King of the Dragons(SNES)	09/94	26	Baller- und Prügelspiel
*	Kirby's Pinball Land (GB)	05/94	55	Automaten-Simulation
	Krusty's Fun House (PC)	02/94	117	Replay
C	Kyrandia 3 (PC)	08/94	120	Adventure
*	Kyrandia II (PC)	03/94	18	Adventure
	Labyrinth of Time (PC-CD)	02/94	93	Adventure
	Lamborghini Am. Challenge (PC)	07/94	52	Fahrsimulation
	Lands of Lore (PC-CD)	05/94	91	Adventure
*	Lawnmower Man (SNES)	02/94	51	Baller- und Prügelspiel
*	Lawnmower Man (PC-CD)	04/94	20	Jump'n'Run
	Liberation (AM)	06/94	119	Replay
	Litil Divil (PC)	03/94	28	Jump'n'Run
	Lotus II R-E-C-S (MD)	04/94	111	Replay
*	Mad News (PC)	07/94	14	Management-Sim.
	Magic Boy (AM)	02/94	35	Jump'n'Run
*	Magic of Endoria (PC)	06/94	22	Strategie
	Man Enough (PC-CD)	03/94	66	Adventure
	Mario Andretti Racing(MD)	10/94	25	Sport
	Mario's Time Machine (PC)	03/94	65	Lernspiel
C	Master of Magic(PC)	10/94	88	Strategie

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Master of Orion (PC)	02/94	32	Strategie
	McDonald's Tres. Land Adv. (MD)	08/94	31	Jump'n'Run
C	Mechwarrior 2 – The Clans (PC)	04/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Mega Motion (AM)	05/94	56	Denk- und Knobelspiel
	Megarace (PC-CD)	06/94	55	Flugsimulation
*	Mephisto Genius 2.0 (PC)	02/94	27	Strategie
	Metal & Lace (PC)	02/94	34	Reaktionsspiel
*	Microcosm (CD32)	03/94	105	Baller- und Prügelspiel
C	Mighty Max (A1200)	10/94	85	Jump'n'Run
	Mind Castle (PC)	03/94	64	Lernspiel
*	Mr. Nutz (AM)	02/94	142	Jump'n'Run
	Mr. Nutz (SNES)	05/94	20	Jump'n'Run
*	Myst (PC-CD)	06/94	58	Adventure
C	Mystic Towers(PC)	09/94	91	Jump'n'Run
	Naughty Ones (A1200/A4000)	05/94	30	Jump'n'Run
	NBA Jam (SNES)	05/94	34	Sport
	NBA Jam (MD)	05/94	118	Replay
	NBA Showdown '94 (MD)	08/94	39	Sport
	NFL Coaches Club Football (PC)	01/94	86	Sport
	Nicky 2 (PC)	02/94	118	Replay
	Nomad (PC)	04/94	50	Strategie
	Normy's Beach Babe-O-Rama (MD)	07/94	34	Jump'n'Run
	Oceans Below (PC-CD)	02/94	96	Lernspiel/Adventure
C	Oldtimer(PC-CD)	10/94	65	Management-Sim.
	Operation Logic Bomb (SNES)	01/94	56	Baller- und Prügelspiel
	Oscar (CD32)	01/94	111	Jump'n'Run
*	Oscar (A1200/A4000)	02/94	120	Replay
	Oscar (A500, PC, PC-CD)	02/94	121	Replay
	Othello (CDI)	09/94	58	Strategie
	Out to Lunch (A1200)	10/94	78	Replay
C	Outpost (PC)	05/94	127	Management-Sim.
	Outpost (PC)	09/94	36	Management-Sim.
	Overkill (A1200)	01/94	29	Baller- und Prügelspiel
	Overlord(PC)	10/94	24	Flugsimulation
C	Overlord D-Day (PC)	03/94	137	Flugsimulation
	Oxyd Magnum (PC)	01/94	62	Denk- und Knobelspiel
	Oxyd Magnum (AM)iga	01/94	130	Replay
	Ozzies Kreativitätszentrum (PC)	07/94	54	Lernspiel
	Pacific Strike (PC)	07/94	24	Flugsimulation
	Perihelion (AM)	06/94	31	Rollenspiel
	Peter Pan (PC)	07/94	56	Lernspiel
C	Pinball Dreams 2 (PC)	07/94	127	Automaten-Simulation
	Pinball Dreams 2- Data Disk(PC)	09/94	29	Automatensimulation
*	Pinball Fantasies (A1200)	01/94	128	Replay
*	Pinball Fantasies (PC)	04/94	110	Replay
	Pink & Kooky's Cuckoo Zoo (PC)(PC-CD)	09/94	83	Lernspiel
C	Pink Panther goes to... (MD)	03/94	135	Jump'n'Run
C	Pinkie (AM)	04/94	121	Jump'n'Run
*	Pirates Gold (Mac)	10/94	77	Replay
*	Pirates! Gold (CD32)	05/94	92	Strategie
C	Pizza Connection (PC)	02/94	114	Management-Sim.
*	Pizza Connection (AM)	05/94	32	Management-Sim.
	Plok (SNES)	08/94	51	Jump'n'Run
	Pocky & Rocky (SNES)	07/94	34	Baller- und Prügelspiel
	Police Quest IV (PC)	03/94	54	Adventure
	Pop'n Twinbee (GB)	08/94	52	Baller- und Prügelspiel
	Pop'n Twinbee – Rainbow... (SNES)	07/94	26	Baller- und Prügelspiel
	Power Poker(PC)	10/94	21	Kartenspiel
	Power Strike II (GG)	08/94	55	Baller- und Prügelspiel
	Privateer Mission Disk (PC)	06/94	33	Management-Sim.
	Putt Putt g. t.t. Moon (PC-CD)	06/94	87	Lernspiel
	Quantum Gate (PC-CD)	06/94	89	Adventure
	Quest for Glory 4 (PC)	05/94	29	Adventure
	Radtour in der Bretagne (PC)	02/94	65	Lernspiel
	Raiden (Jag)	05/94	35	Baller- und Prügelspiel
	Railway Challenge (PC)	02/94	60	Management-Sim.
	Rainbow Pascal (PC)	07/94	55	Lernspiel
	Rally (PC)	02/94	53	Fahrsimulation
	Ravenloft (PC)	07/94	22	Rollenspiel
*	Rebel Assault (PC-CD)	01/94	14	Action
C	Red Ghost (PC)	06/94	127	Strategie
	Red Hell (PC-CD)	08/94	85	Adventure
*	Return to Zork (PC-CD)	01/94	18	Adventure
*	Reunion (PC)	05/94	31	Management-Sim.
	The Robots (PC-CD)	04/94	116	Reaktionsspiel
	Road Rash (GG)	08/94	113	Replay
C	Robinson's Requiem (PC)	03/94	134	Baller- und Prügelspiel
*	Robinson's Requiem(PC)	09/94	14	Adventure
C	Rock'n'Roll Years 50's (PC-CD)	06/94	53	Denk- und Knobelspiel
C	Rüsselsheim (PC)	07/94	128	Management-Sim.
	Rüsselsheim (PC)	08/94	34	Management-Sim.
	Sabre Team (PC)	08/94	115	Replay
	Sabre Team (A1200)	09/94	124	Replay
*	Sam & Max Hit the Road (PC)	02/94	20	Adventure
*	Sango Fighter (PC)	01/94	105	Baller- und Prügelspiel
*	Scooters Zauberschloß (PC)	02/94	66	Lernspiel
*	Secret of Mana (SNES)	02/94	59	Adventure
C	Seventh Sword of Manor (PC)	04/94	119	Rollenspiel
	Shadow of Yserbius (PC)	01/94	89	Rollenspiel
	Shadowcaster (PC)	02/94	50	Jump'n'Run
	Shock Wave (3DO)	10/94	64	Baller- und Prügelspiel
*	Silpheed (MD)-CD	03/94	106	Jump'n'Run
*	Sim City 2000 (PC)	04/94	14	Management-Sim.
*	Simon the Sorcerer (AM)	03/94	124	Replay
C	Simon the Sorcerer 2 (PC)	08/94	120	Adventure
	Skitchin (MD)	07/94	53	Fahrsimulation
	Skyblazer (SNES)	08/94	51	Baller- und Prügelspiel
	Slater and Charlie go... (PC)	02/94	64	Lernspiel
C	Slayer (3DO)	10/94	64	Rollenspiel
*	Soccer Kid (A1200)	03/94	126	Replay
	Software Manager (AM)	04/94	52	Management-Sim.
	Software Manager (PC)	07/94	120	Replay
*	Sonic 3 (MD)	06/94	14	Jump'n'Run
	Sonic Chaos (MS)	02/94	55	Jump'n'Run
*	Sonic Spinball (MD)	03/94	60	Automaten-Simulation
	Space Hulk (AM)	01/94	129	Replay
*	Space Job (PC)	01/94	54	Strategie-Adventure
	Spaceward Ho! (AM)	06/94	119	Replay
C	Spud Boy (CD32)	06/94	86	Jump'n'Run
	SSN-21 Seawolf (PC)	06/94	35	Flugsimulation
C	Star Crusade (PC)	10/94	87	Baller- und Prügelspiel
*	Star Trek – 25th Anniversary (A1200)	03/94	125	Replay
*	Star Trek – Judgment Rites (PC)	04/94	18	Adventure
C	Star Trek – Next Gen. (PC)	06/94	122	Adventure
	Stardust (AM)	02/94	61	Baller- und Prügelspiel
	Stimpy's Invention (MD)	07/94	33	Jump'n'Run
	Street Fighter II (PC)	02/94	118	Replay
	Streets of Rage (MS)	08/94	113	Replay
	Striker (SNES)	03/94	56	Sport-Simulation
	Sub-Terrania (MD)	08/94	35	Baller- und Prügelspiel
*	Subwar 2050 (PC)	01/94	68	Flug- und Fahrsim.
*	Super Bomberman (SNES)	02/94	136	Reaktionsspiel
	Super Methane Brothers (AM)	08/94	39	Jump'n'Run
*	Super Metroid (SNES)	10/94	18	Jump'n'Run
	Super Wing Commander (3DO)	07/94	92	Flugsim.
	Syndicate Data Disk (PC)	03/94	35	Baller- und Prügelspiel
C	System Shock (PC)	07/94	126	Baller- und Prügelspiel
	Tazmania (GB)	03/94	57	Jump'n'Run
*	Tempest 2000 (Jag)	08/94	36	Reaktionsspiel
	Terminator Rampage (PC)	02/94	144	Baller- und Prügelspiel
	Tesserae (PC)	04/94	49	Denk- und Knobelspiel
C	The 11th Hour(PC)	09/94	57	Adventure
	The Addams Family (MD)	04/94	112	Replay
	The Battle of Olympus (GB)	01/94	37	Baller- und Prügelspiel
	The C.H.A.O.S. Cont. (PC-CD)	06/94	57	Rollenspiel
	The Challenge of Racer X (PC)	02/94	58	Fahrsimulation
	The Chaos Engine (A1200)	03/94	127	Replay
	The Even More I. Machine (PC)	02/94	29	Strategie
	The Flintstones (SNES)	07/94	31	Baller- und Prügelspiel
	The Geekwad (PC)	01/94	34	Denk- und Knobelspiel
	The Horde (3DO)	06/94	56	Strategie
C	The Incredible Hulk (MD)	08/94	122	Baller- und Prügelspiel
	The Incredible Hulk(MD)	10/94	20	Jump'n'Run
C	The Jungle Book (SNES)	08/94	119	Jump'n'Run
*	The Jungle Book(SNES)	09/94	20	Jump'n'Run
C	The Lion King(SNES)	09/94	126	Jump'n'Run
*	The Lost Vikings(MD)	09/94	125	Replay
	The Ottifants (MS)	01/94	130	Replay
	The Ottifants (MD)	03/94	125	Replay
*	The Second Samurai (AM)	03/94	26	Jump'n'Run
	Theatre of Death(PC)	09/94	34	Baller- und Prügelspiel
C	Theme Park (A1200)	06/94	125	Management-Sim.
*	Theme Park (PC)	09/94	56	Management-Sim.
*	Thunderhawk (MD)-CD	03/94	107	Flug-Simulation
C	Tie Fighter (PC)	04/94	122	Baller- und Prügelspiel
	Tie-Fighter(PC)	09/94	30	Flugsimulation
*	Tiny Toon Adventures 2 (GB)	02/94	30	Jump'n'Run
	TMHT – Tournament (MD)	02/94	63	Baller- und Prügelspiel
*	Toe Jam & Earl 2 (MD)	05/94	24	Jump'n'Run
	Top Gear 2 (SNES)	04/94	53	Fahrsimulation
	Tornado (A1200/4000)	09/94	124	Replay
	Total Carnage (A1200)	07/94	50	Baller- und Prügelspiel
	Total Carnage (GB)	07/94	120	Replay
	Total Eclipse (3DO)	05/94	89	Baller- und Prügelspiel
	Tubular Worlds (PC)	08/94	56	Baller- und Prügelspiel
C	Turbo Trax (AM)	05/94	126	Fahrsimulation
	Twisted (3DO)	07/94	93	Denk- und Knobelspiel
C	UFO (PC)	03/94	136	Management-Sim.
*	UFO (PC)	05/94	28	Management-Sim.
*	Ultima VIII – Pagan (PC-CD)	06/94	14	Rollenspiel
	Ultimate Soccer (MS)	08/94	57	Sport
C	Under a Killing Moon (PC)	07/94	88	Adventure
C	Under a Killing Moon (PC-CD)	10/94	94	Adventure
	Uninvited u.a. (PC)	01/94	90	Adventure-Compilation
	Universe (AM)	10/94	92	Adventure
	Unnecessary Roughness (PC)	06/94	27	Sport
C	Urban Strike (MD)	08/94	121	Reaktionsspiel
	Uridium II (AM)	02/94	52	Reaktionsspiel
C	Val d'Isere Championsh. (SNES)	02/94	113	Reaktions-/Sportspiel
	Valhalla and the Lord of Infinity (AM)	10/94	16	Adventure
	Veediots (SNES)	07/94	32	Jump'n'Run
C	Veltion (PC)	07/94	87	Adventure
	Virtua Racing (MD)	05/94	53	Fahrsimulation
	Virtual Pinball (MD)	01/94	63	Simulation
C	Virus Alert (AM)	06/94	124	Jump'n'Run
C	Vital Light(AM)	09/94	127	Baller- und Prügelspiel
	Walls of Rome (PC)	03/94	58	Strategie
	Wario Land (GB)	08/94	33	Jump'n'Run
C	Whale's Voyage II (PC)	08/94	118	Rollenspiel
	Who Killed Sam Rupert (PC-CD)	06/94	83	Denk- und Knobelspiel
	Who Shot Johnny Rock? (PC)	07/94	89	Adventure
	Wild West (PC)	08/94	56	Adventure
	Wing Commander Armada (PC)	08/94	28	Baller- und Prügelspiel
	Winter Olympics (PC)	04/94	54	Sport
	Winter Olympics (AM)	05/94	119	Replay
	Wonder Boy in Monster W. (MS)	01/94	96	Jump'n'Run
	World Cup Soccer (GG)	04/94	55	Sport
*	World Cup Striker (SNES)	05/94	50	Sport
*	World Cup Striker (GB)	05/94	119	Replay
C	World Cup USA '94 (AM)	07/94	126	Sport
	Wrath of the Gods (PC)	07/94	86	Adventure
	XMas Lemmings (PC)	03/94	61	Denk-und Knobelspiel
*	Young Merlin (SNES)	03/94	31	Jump'n'Run
*	Zeppelin (PC)	03/94	24	Management-Sim.
*	Zombies (SNES)	01/94	64	Baller- und Prügelspiel
*	Zool (MD)	04/94	113	Replay
*	Zool 2 (AM)	02/94	24	Jump'n'Run
*	Zool 2 (A1200)	07/94	120	Replay

Legende:

* = Hit/Megahit
C = Coming Soon

A500/1200/4000 = Amiga 500 usw.
AM = Amiga
CD32 = Amiga CD32
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Jag = Atari Jaguar
Mac = Apple Macintosh
Mac-CD = Macintosh-CD
MD = Mega Drive
MD-CD = Mega-CD
PC-CD = PC-CD-ROM
MS = Master System
SNES = SuperNES

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Roland Heibert, Antje Hink (ah), Arndt Grass, Andreas Lober (al), Michael Suck (msu), Martin Wehnert

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
"Star Crusader", © Gametek, USA

Comics
Matthias Neumann

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenadministration
Anja Seiler, Tel.: (05651) 979612

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Austen, Tel.: (05651) 979612
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (05651) 979614
Anja Seiler, Tel.: (05651) 979612

Anzeigendisposition
Sibylle Biehl, Tel.: (05651) 979616
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer, Katja Braun

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (05651) 979619

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 24435 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen/Marketing: Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege, Telefon: 05651/9796-0,
Telefax: 05651/9796-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen: Hessenring 32, D-37269 Eschwege, Telefon: 05651/929-0,
Telefax: 05651/929-141
BTX: 05651 929-0001
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h – 19 h):
(05651) 929-260 oder (05651) 929-261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.





Wettbewerb "Heute schon gewählt" aus 9'94

Lösung: 1b, 2c, 3a

Die Gewinner:

Jan-Henrik Grobe, 31228 Peine
Klaus Anger, 89134 Blaustein
Peter Pollok, 46562 Voerde
Sascha Grohmann, 34388 Trendelburg
Marc-Rene Küppers, 41236 Mönchengladbach
Nils Ludwig, 26871 Papenburg
Reimund Kreidler, 78078 Niedereschbach-Fischbach
Alexander Weber, 65812 Bad Soden
Judith Westerhoff, 64625 Bensheim
Deniz Dulec, 65719 Hofheim

Total abheben ...

Wenn der Kühler kocht

Mit **Oldtimer** scheint **Max Design** auf einen Volltreffer zuzusteuern. Das Game bietet alles, was ein Spielerherz erfreut: Das Managen einer Automobilfirma in der Pionierzeit des Autobaus, Rennen und ein Lexikon mit originalen Video-Clips aus der frühen Automobilgeschichte. Schöne Abbildungen klassischer Autos würzen die Sache optisch. Schon gespannt? Mehr darüber im nächsten Heft.



System Shock

Ein abgefahrenes Game ist System Shock von Looking Glass. Richtig *Wumm*-mäßig geht es in dem Cyberpunk-Action-3D-Game um einen ausgeflippten Großrechner, der die Menschheit vernichten will, zur Sache. Also, anschnallen, Leute, hier kommt ultimative Action, denn Ihr müßt dieses Vorhaben verhindern.



WUMM, die x-te

Alle Affen machen´s nach? **Apogee** wirft mit **Rise of the Triot** einen *WUMM*-Verschnitt auf den Shareware-Markt. Mal schauen, ob es seinem Vorbild gerecht wird...



Märchen live

Lange angekündigt, nun kommt er: der Riesenbericht über eines der größten **Live-Rollenspiel**-Ereignisse des Jahres. Die Legendsy '94 ging in Südfrankreich über die Bühne, und Heiler Peter war mit von der Partie. Viele bunte Bilder und traumhafte Geschichten – im nächsten Heft.



Und wir düsen, düsen...

Euren persönlichen Reiseführer für Handelsreserven durch die Galaxis bieten wir Euch im Longplay des nächsten Heftes. Mit **Star Crusader** geht's direkt in die Weiten des Weltalls.

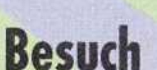
Kultur zum Nachspielen

Wer sich schon immer mal kulturell bilden wollte, aber keinen Bock auf Bücherwälzen hat, ist mit **Ring Cycle** von **Psygnosis** gut bedient. Auf der CD-ROM tummeln sich germanische Helden zur Musik von Wagner. Mehr darüber in ASM Nr.12.

Das Krimierlebnis

In der nächsten Ausgabe könnt Ihr das interaktive Krimi-Spiel **The Psychotron** von der US-Firma **Merit** bewundern. Es wartet mit digitalisierten Schauspielern und einer sauberen Sprachausgabe auf. Handlung diesmal: prima Thriller, kein Magermix.





Besuch

Über einen der größten Aufsteiger der letzten zwei Jahre in der Spiele-Branche gibt´s jede Menge Facts und News. Wir besuchen für Euch die Europa-Zentrale von **Gametek**.

... mit der ASM 12/94

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
DIE DRACHENSCHMIEDE, Schönleinstr. 29, 10967 Berlin, Tel.: (030) 6949136
LERNEN & SPASS AM PC, Gierkezeile 23, 10585 Berlin-Charlottenburg, Tel.: (030) 3482251
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 39 15 15, Fax: (040) 39 15 17

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.:(05251) 740521, Fax: (05251) 740621
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

40000

AD GAMES, Am Falder 4, 40589 Düsseldorf, Tel. (0211) 9750730
ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (02803) 1359, 719 Fax: (02803) 8161
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE DRACHENSCHMIEDE, Boltestr. 53, 44894 Bochum-Werne, Tel.: (0234) 232357
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
IKARION, Postfach 1760, 52019 Aachen
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

A3 VERTRIEBS GMBH, Hohenzollernstr. 90, 80796 München, Tel.: (089) 3073333, Fax: (089) 30778876
APC & TCP, Dorfstraße 17, D-83236 Übersee, Tel.: 08642/899953
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

90000

DIE DRACHENSCHMIEDE, Galgengasse 40, 91541 Rothenburg/Tbr., Tel.: (09861) 6716
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schlading, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM11/94)

Hiermit bestelle ich ...

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.:..................................

- ☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
- ☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
- ☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
- ☐ **ASM-Freundschaftswerbung** 12 Ausgaben (Preise s.u.) plus Prämie (☐ Zuzahlung 49,– DM für Magic of Endoria, PC) (☐ Zuzahlung 35,– DM für Mr. Nutz, Amiga)

Die Prämie wird per Nachnahme verschickt, wenn die Abo-Rechnung beglichen wurde. Die Nachnahmegebühr ist im Preis enthalten.

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)

☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

(Bitte genaue Anschrift angeben!)

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot **ASM-BAZAR** **11/94**

GAMES, GAMES, GAMES

- ☐ **Ringworld (PC)** ... 39,95 DM
- ☐ **Hexuma** (☐ Amiga, ☐ PC) ... 34,95 DM
- ☐ **Yo!Joe! (PC)** ... 24,95 DM
- ☐ **Battlechess 4000 (PC)** ... 34,95 DM
- ☐ **Buzz Aldrin's Race into Space (PC)** ... 39,95 DM
- ☐ **Legend of Myra** (☐ PC 3,5") ... à 29,95 DM **!**
- ☐ **Sim Life** (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") ... à 37,95 DM **!**
- ☐ **Ishar II** (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) ... à 39,95 DM **!**
- ☐ **Ecco Quest** (☐ PC 5,25") ... à 39,95 DM **!**
- ☐ **Ragnarok** (☐ PC 3,5") ... à 34,95 DM **!**
- ☐ **Battle Isle I** (☐ PC 3,5") ... à 49,95 DM **!**
- ☐ **Space Quest IV** (☐ PC, 5,25") ... à 39,95 DM **!**
- ☐ **Prehistorik II** (☐ PC) ... à 29,95 DM **!**
- ☐ **CD-ROMIX** (☐ Freex ☐ Hardcase ☐ Prime) ... à 34,95 DM **!**
- ☐ **Elvira 2** (☐ PC 3,5") ... à 29,95 DM **!**
- ☐ **Legend of Valour** (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) ... à 29,95 DM **!**
- ☐ **Pirates! Gold** (☐ PC 3,5") ... à 39,95 DM
- ☐ **Indiana Jones "Fate of Atlantis"** (☐ PC 3,5") ... à 60,00 DM
- ☐ **Monkey Island II** (☐ PC 3,5") ... à 60,00 DM
- ☐ **Spielepack (Indiana Jones + Monkey Island II)** (☐ PC 3,5") ... à 99,00 DM

NEUE AUDIO-CDS

- ☐ **2-CDs Terror Temple II** ... à 54,95 DM **!**
- ☐ **3-CDs The Sounds of Synthesizer** . à 29,95 DM **!**
- ☐ **Synthesizer Classics** ... à 18,95 DM **!**
- ☐ **Synthesizer Themes** ... à 18,95 DM **!**
- ☐ **3-CDs Classic Rock Dreams** ... à 29,95 DM **!**
- ☐ **Million Sellers** ... à 18,95 DM **!**
- ☐ **Synthesizer Popsongs** ... à 18,95 DM **!**
- ☐ **Zurück in die Vergangenheit** ... à 34,95 DM **!**
- ☐ **Film & TV Themes Vol. 1** ... à 18,95 DM **!**
- ☐ **Film & TV Themes Vol. 2** ... à 18,95 DM **!**
- ☐ **Film & TV Themes Vol. 5** ... à 18,95 DM **!**
- ☐ **3-CDs Soundt. of Horror Movies** à 49,95 DM **!**
- ☐ **2-CDs The House of Trance** ... à 5495 DM **!**
- ☐ **4-CDs Techno-Club** ... à 49,95 DM **!**
- ☐ **2-CDs Super Dance 6** ... à 5990 DM **!**
- ☐ **3-CDs The Mix Collection 1-3** ... à 49,95 DM **!**

T-SHIRTS

- ☐ **Bitmap-Brothers-Shirt** (XL) ... à 28,95 DM **!**
- ☐ **Electronic-Arts-Shirt** (XL) ... à 23,95 DM **!**
- ☐ **Don't-Panic-Shirt** (XL) ... à 23,95 DM **!**
- ☐ **Jurassic-Shirt** (XL) (Jurassic-Logo) ... à 19,95 DM **!**
- ☐ **Jurassic-Shirt** (XL) (6 Dinos) ... à 19,95 DM **!**
- ☐ **Jurassic-Sweat-Shirt** (XL) ... à 34,95 DM **!**

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ___ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

! = Top-Angebot **ASM-BAZAR** **11/94**

- ☐ **U.S.S. Enterprise** (☐ 1701-A, ☐ 1701-D) à 49,95 DM
- ☐ **X-Wing** ... (Riesen-Modellbausatz) ... à 37,95 DM
- ☐ **Star Trek 3-Teile-Set** ... (Klebemodell) ... à 54,95 DM
- ☐ **Millennium Falcon** ... (Klebemodell) ... à 59,95 DM
- ☐ **Station** ... à 59,95 DM
- ☐ **Star-Wars-Destroyer** (Klebemodell) ... à 49,95 DM
- ☐ **Tie-Interceptor** (Snap-Modellbausatz) ... à 27,95 DM
- ☐ **Star-Trek-Communicator** ... à 39,00 DM

CDs

- ☐ **Star Trek Sound Effects** ... à 31,95 DM
- ☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** ... à 28,95 DM
- ☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** ... à 24,95 DM
- ☐ **Chris Hülsbecks »To be on top«-CD** ... à 29,95 DM
- ☐ **Chris Hülsbecks »Turrican«-CD** ... à 31,95 DM **!**
- ☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** ... à 34,95 DM **!**
- ☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** ... à 34,95 DM **!**
- ☐ **"Deep Space Nine CD"** ... à 31,95 DM **!**
- ☐ **Star Trek "The Best of"** ... à 34,95 DM **!**
- ☐ **Science-fiction-Soundtracks (4-CD-Box)** ... à 59,95 DM **!**
- ☐ **Sierra-Soundtrack-CD** ... à 29,95 DM **!**
- ☐ **Origin-Soundtrack-CD** ... à 24,95 DM **!**

Elektronik

- ☐ **SoundDrive 16 Easy** ... à 199,00 DM **!**
- ☐ **SoundWave 32** ... à 399,00 DM **!**
- ☐ **SoundWave 32 + SCSI** ... à 499,00 DM **!**
- ☐ **GameWave 32** ... à 249,00 DM **!**
- ☐ **Kelvin 64-Bit-Grafikk. 1 MB** ☐ VLB ☐ ISA ... à 299,00 DM **!**
- ☐ **Kelvin 64-Bit-Grafikk. 2 MB** ☐ VLB ☐ ISA ... à 399,00 DM **!**
- ☐ **Sony Double-Speed CD-ROM-Laufw.** ... à 289,00 DM **!**
- ☐ **Multimedia-Lautsprecher** ... à 79,00 DM **!**

HEFTE

- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '93** (1-10, 12) ... à 65,— DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992) ... à 60,— DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12) ... à 55,— DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990) ... à 60,— DM
- ☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989) ... à 60,— DM
- ☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) ... à 20,— DM
- ☐ **folgende ASM/s:** ___/___ ___/___ ___/___ ___/___ zum Neupreis

ASM Special Nr. 6 7 8 9 ... à 7,50 DM — 12 13 15 16 17 18 20 21 23 à 9,80 DM

- ☐ **ASM Special 24** (mit Shareware-CD) ... à 14,80 DM
- ☐ **ASM Special 25** (räumliche Illusionen, mit CD) ... à 14,80 DM
- ☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... à 14,80 DM
- ☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen ... à 14,80 DM

ORDNER & Bücher

- ☐ **Das neue Computer-Haßbuch** ... 7,50 DM
- ☐ **Space Rat – Intergalaktisch** ... 7,80 DM
- ☐ **Space Rat II – Abgefetzt** ... 7,80 DM
- ☐ **Top Secret Hint Book** ... 7,80 DM
- ☐ **4er Buch-Pack** ... (Haßbuch, Space Rat I+II, Top Secret) 25,— DM
- ☐ **66 Game-Boy-Spiele** ... (200 Seiten Tips, Facts u. Details) 29,80 DM

Sonstiges

- ☐ ___ DM
- ☐ ___ DM
- ☐ ___ DM

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ___ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:

☐ **Biete an**	☐ **Suche**	☐ **Tausch**	☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit**	☐ Amiga	☐ C64	☐ ST
☐ Hardware	☐ Hardware	☐ **Verschiedenes**	☐ **Kontakte** ☐ **Clubs**	☐ PC	☐ Konsole	☐ andere
☐ Software	☐ Software					

Datum — Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»ABONNEMENT«

(Bei Freundschaftswerbung: Lieferadresse für die Prämie)

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

FÜR PC UND PC-CD-ROM

Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM) und deutachem Bildschirmtext.

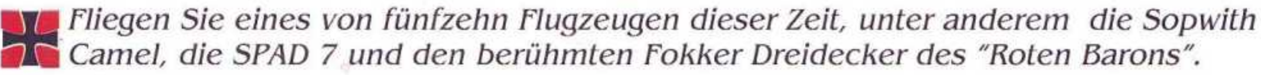
DAWN PATROL



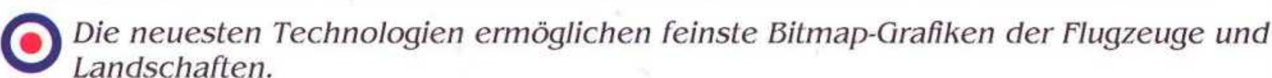
Der erste Luftkrieg

Dawn Patrol ist eine reinrassige Flugsimulation, bei der großer Wert auf die Kontrolle und das Gefühl" echten Fliegens" gelegt wurde. Klettern Sie ins Cockpit und machen Sie sich bereit für die Flugerfahrung Ihres Lebens.

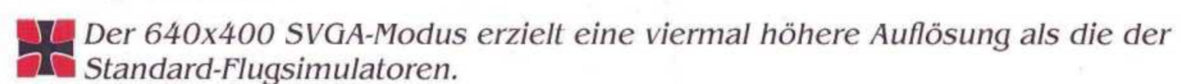
- *Fliegen Sie eines von fünfzehn Flugzeugen dieser Zeit, unter anderem die Sopwith Camel, die SPAD 7 und den berühmten Fokker Dreidecker des "Roten Barons".*
- *Die neuesten Technologien ermöglichen feinste Bitmap-Grafiken der Flugzeuge und Landschaften.*



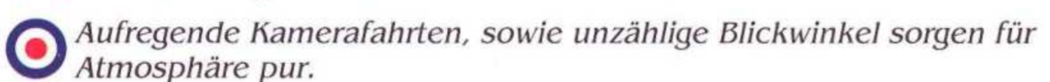
- *Der 640x400 SVGA-Modus erzielt eine viermal höhere Auflösung als die der Standard-Flugsimulatoren.*



- *Aufregende Kamerafahrten, sowie unzählige Blickwinkel sorgen für Atmosphäre pur.*



- *Über 150 Missionen, die von einfachen Luftkämpfen bis zu Ballonangriffen reichen, werden detailliert erläutert.*



- *64 Biographien der bekanntesten Fliegerasse des Ersten Weltkrieges.*



- *Durchleben Sie den kompletten Verlauf des Krieges von 1914-18, wahlweise auf beiden Seite der Konfliktparteien.*
- *Über 30 Anekdoten, Sprüche und Heldentaten der berühmtesten Piloten jener Tage.*





- *Der 1914-18 vorherrschende Kameradschaftsgeist und die Ehrenhaftigkeit stehen im Vordergrund mehrerer spezieller Missionen.*
- *Eine große Bandbreite realistischer Sounds und Fluggeräusche, begleitet von Tschaikovskys, Capriccio Italia".*

Vergessen Sie alle Flugsimulatoren, die Sie kennen, in Dawn Patrol müssen Sie Ihre Fähigkeiten gegen die wahren Pioniere des Luftkampfes unter Beweis stellen.





Bomico Gmbh, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.
Telefon: 0 6107-930-100 Fax Vertrieb: 0 6107-930-150



